REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

ドカン

DOKAN

Nº 35

795 ptas · 4,78€

ESTE MES :

- Harlock Saga
- Ryoichi Ikegami
- Salón del cómic
- Nanase Aikawa
- Kare made love
- Vampi
- Stormriders
- Y más...

Inuyasha

EVANGELION

Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95 ó superior

8 414090 102292 00035

CyberLink®

PowerDVD

Distribuidor Oficial:

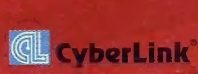
VERSIÓN

3.0

El reproductor DVD nº1 en el mercado

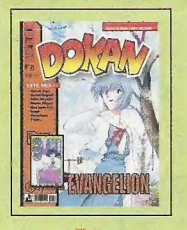
Principales características

- Calidad de Reproducción Vídeo y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas



www.goCyberlink.com

www.aresmultimedia.com



DOKAN

AÑO 3 Nº35 08/01

Dirección
MARIA JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Coordinador de maquetación y filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO G.
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
SANDSTORM
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
Marc Bernabé
Ilustradores
Ken Niimura, Peter, Carlos Salgado
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50
Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo,Jorge Enrique Madrid Padilla, Cesar Guarde, Sandstorm,Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura,Zahara Medina , Yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó
Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 373 44 70
FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Ind. Gráficas Printone S.A.
DUPLICACIÓN CD'S
Sonopress S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTINARIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MEXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, local 163
Ecatepec, Edo. De Mexico
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98

Dokan no se comparte necesariamente las opiniones en ella vertidas. No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

Editorial

¡ Hola! Volvemos a estar aquí de nuevo.

Como cada mes acudimos a la cita que tenemos con vosotros. Para ofrecer la más rabiosa actualidad del manga y el anime. Como veréis tras el especial de **Saint Seiya** hemos vuelto a la normalidad.

En esta editorial os queremos presentar a nuestro nuevo compañero que se ha incorporado a la redacción. Su nombre es Jorge Madrid. Su misión: corresponsal de noticias más chocantes del país Nipón. Se ha estrenado este mes con el artículo ***Inuyasha***. Esperamos que os guste a todos. También se ha incorporado al equipo Zahara Medina. ¿Dónde vive? ¡Lógicamente, en Japón! Será la encargada de una nueva sección referente a los mejores mangas *Shojo* del mercado japonés. Por otra parte, Enrique Herranz (coor...), os pide que no os olvidéis de participar en la encuesta que este mes incluimos en Dokan. Podéis ganar un *pack* con todas las películas de Evangelion que, Selecta Vision sacará este mes.

Para enviar el cupón con la encuesta no hace falta que os carguéis la revista ¡ Eso nunca! Únicamente con fotocopia del mismo la redacción lo dará por válido.
Recordad que lo tenéis que enviar a:

Ares Informática, S.L.
"Encuesta Dokan"
Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2
08970 San Joan Despí - Barcelona

¡Os esperamos!

Hasta la próxima y ¡Suerte!

La Redacción

SUMARIO

4 **Noticias**
Japón - España

9 **El mundo de Yoshi**
La culpa la tuvo la maqueta del infierno...

10 **Japón Actualidad**
Inuyasha
Sol Bianca

16 **Shojo Manga**
Tokyo Crazy Paradise
Kare Made Love KM

18 **Top Anime**
Evangelion
Harlock Saga

22 **Retrospectiva**
Ryoichi Ikegami

24 **Adult Zone**
Hokuto no Sex

26 **Top Manga**
Underground Love

28 **Art Book**
Zembu

32 **Cultura**
Curso de Japonés
Cine, libros
Japan Times

32 **Clásicos**
Lamu
La escolta del sultan

41 **Otakus Around the World**
Vampi

44 **Humor**
Soy un Serial Killer
Motormouth
Redacción

46 **Japonés en Viñetas**

48 **OtakuWebs**
Mechas

50 **Videojuegos**
Zodiac Saints

52 **Jpop**
Aikawa Nanase

57 **Tegami, Art Gallery**

Adiós gakkou no kaidan

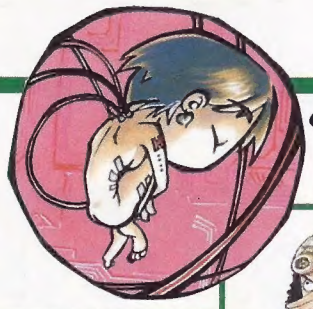
El Anime "Gakkou no Kaidan" (la escalera del colegio) dejó de emitirse en el mes de Abril. Según parece el nivel de audiencia no era el suficiente para la franja horaria que ocupaba, pero en mi opinión FujiTV no supo darle el trato adecuado a la serie del que llegaron a emitirse únicamente 19 episodios. Según se podría imaginar por el título y la sinopsis del anime podría tratarse de un anime de terror "light" para niños. Era emitido en horario en que bastantes niños ven la tele, (domingo a las 19:30). El tipo de terror que ofrecía la serie era más bien para adultos. Pasando a ser una serie para un reducido y fiel público selecto. El anime trataba acerca de una chica, Momoko, que llega nueva a un colegio, el edificio del mismo es grande y bastante nuevo, pero tras él, sigue en pie el antiguo colegio de madera del que partirán como origen multitud de hechos sobrenaturales. Momoko y su grupo de amigos tratarán de solventar o poner freno a tales hechos, con la ayuda de un cuaderno explicativo de cada ente, que fue realizado hace tiempo por una profesora del antiguo colegio. Tanto la ambientación sonora como la visual están realmente muy bien logradas consiguiendo alcanzar plenamente su objetivo "aterrar al telespectador". Los estudios Pierrot, productores de la serie, pensando en ese reducido pero fiel grupo de fans que ha dejado la serie, sacarán a la venta el 20 de Junio todos los episodios en vídeo y DVD, además de unas cuantas sorpresas más: entrevistas con los creadores y el episodio 20, inédito aún en televisión. Esperemos que FujiTV replantee su decisión acerca de la serie y vuelva a emitirse en la siguiente temporada, de momento no ha cerrado su página web y los fans continúan poniendo mensajes en el foro. Tiempo, paciencia y fe.

De manga a serie de Televisión

Lo normal de un manga cuando tiene éxito es llevarlo a anime, pero lo curioso del shoujo Manga titulado *OL Visual Kei* és que ha pasado directamente a serie de televisión con actores reales, emitiendose cada viernes en TV Asahi. Trata acerca de unas compañeras de trabajo dispuestas a hacer CUALQUIER COSA por el amor de un ejecutivo de la empresa, el señor Sekiguchi. La protagonista con sus payasadas se verá envuelta en multitud de situciones embarazosas y tardará en darse cuenta de que su verdadero amor no es a quién trata conquistar, sino precisamente el presuntuoso tipo del gimnasio, que la persigue con el fin de burlarse continuamente de ella, pero, sin dudar en echarle una mano cuando ella más lo necesite.

Detective Conan Inmortalizado

Daiei-chou, ciudad natal del autor de la serie Detective Conan, ha decidido rendirle homenaje al mangaka inmortalizando a "Conan" en una estatua de bronce de 1'74 metros de altura emplazado frente a la puerta principal de la bibloteca municipal de Daiei-chou (En la provincia de Tottori). La estatua en cuestión recoge la imagen de un Conan adolescente que con una bolsa de estudiante en la mano derecha y mirando el reloj parece estar esperando la llegada de alguien.



One piece, éxito sin precedentes

Pues de *una pieza* han debido quedarse en FujiTV cuando el éxito que ha alcanzado esta serie se les ha ido de la manos, ya con un largometraje de animación en carteleras cinematográficas, videojuegos para varias consolas, muñecos, pegatinas, y un largo etcétera de productos relacionados con el manga y la serie. FujiTV ha decidido aprovechar el cambio de temporada televisiva (en Abril) para colocar la serie en fin de semana, no sólo para apaciguar a los seguidores de la serie que venían pidiendo un horario más cómodo para la serie, sino también para lograr un mayor volumen de audiencia (si cabe), en fin, que es MUY extraño que una estación de televisión japonesa cambie de horario una serie de entresemana para ponerla en fin de semana, pero en este caso, los fans tienen la palabra.

El paraíso otaku

¿Imaginas una tienda de manga que ocupe todo un edificio de 8 pisos?. La cadena de tiendas Animate lo ha hecho posible en el mismísimo centro del tokiota barrio de Akiabara, en el que desde el 25 de Abril se alza sobre el suelo de la más transitada calle de la zona dicho edificio bajo el estandarte de Animate. La tienda consta de una planta subterránea dedicada especialmente a las chicas (shojo manga), en la planta baja encontraremos los artículos de máxima actualidad, además de poder comprar entradas anticipadas de los próximos estrenos anime en el cine. Entre la segunda y tercera planta podremos elegir entre más de cien mil mangas. La cuarta y quinta planta del edificio la ocupan nuestros personajes favoritos, es decir, podremos comprar ilustraciones, muñecos, vasos, pañuelos, carpetas y un larguísimo etcétera de artículos decorados con personajes del manga y anime. La sexta planta la ocupan por entero los CD, tanto bandas sonoras, como cantantes que doblan las voces de los personajes en los animes, ya que estos son también tratados como ídolos entre los otakus japoneses, y a menudo más de uno se atreve a lanzar su propio CD. Y por último, en el piso séptimo, se hayan los DVD y videos de anime, además de una pequeña recopilación de videojuegos que guardan relación con el manga y anime japonés. En fin, que si os pasáis por Japón, no dudéis en hacer un hueco en vuestro plan de viaje para planear una escapada a la tienda de Animate en Akihabara, os aseguro que no os arrepentiréis, un auténtico sueño para los otakus.

SALÓN DEL COMIC 2001

¿Cuál es mejor? ¿El salón del cómic o el del manga? La respuesta para un aficionado al manga es obvia. Sin embargo tengo que decir que no es justo comparar uno con el otro, ya que si bien el del manga es más especializado en el género, no hay que olvidar que el salón del cómic es el que abarca a todos ellos (japonés, americano o europeo). Pues bien, fue durante los días 3, 4, 5 y 6 de Mayo cuando se llevó a cabo este evento ya en su decimonovena edición y con una cantidad enorme de asistentes que se acercaron, bien para conocer las novedades de las diversas editoriales, o bien, para reunirse con los coleguillas con los que sólo se pueden ver en este tipo de actos.

En lo que se refiere al apartado de manga, nos encontramos con gratas sorpresas, como la publicación de *Card Captor Sakura*, cuya edición en España es idéntica a la japonesa, incluyendo en cada número una "card" diferente. También por parte de Glenat, acaba de aparecer *Utena*, serie de gran éxito que con la publicación de su versión animada está calando muy bien en el público. La gente de esta editoral, nos adelantó también que dentro de nada publicarán *Bronze*, serie de temática yahoi como bien sabrán sus numerosas (y numerosos también) seguidores. Se decía (aquí se ve como no hay que hacer caso de rumores) que iban a publicar Saint Seiya (la segunda parte), pero nos comentaron que por problemas con los derechos retrasarían su salida al mercado. El otro gran "puntazo" del salón fue la publicación (de manos de Planeta DeAgostini), de la famosa obra de Hayao Miyazaki, *Nausicaa,* con la que todos los que hemos esperado durante tanto tiempo, pudimos deleitarnos, al fin, con las aventuras de la chica del valle del viento. Si disfrutásteis con Detective Conan, ahora podréis continuar pasándooslo bien con la aparición de *Historias cortas de Gosho Aoyama* (del mismo autor). ¿Quién dijo que el manga estaba muerto?

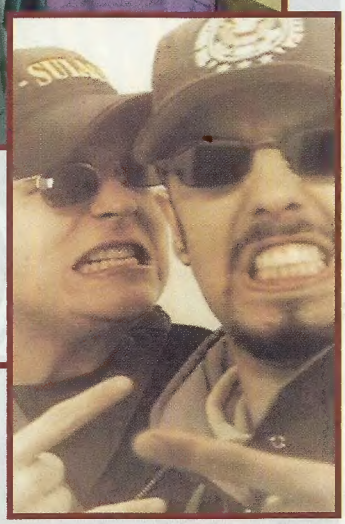
Además, también durante el salón, se presentó el libro *El japonés en viñetas* de nuestro compañero Marc Bernabé, por parte de Norma Cómics. En él y a través del manga

nos muestra un curso de japonés básico, de manera amena y divertida. Marc estuvo firmando también en el mismo stand, para que todos aquellos que compraran su libro se llevaran un recuerdo de este gran sensei.

En lo que se refiere a movimiento otaku (o friki) nos encontramos con varias personas disfrazadas de sus personajes favoritos: había gente de Touch (Bateadores), un Mimi de Digimon (sí, sí, "un" no "una"), Nadia, personajes de Card Captor Sakura y algunos por ahí de la saga de Square Final Fantasy.

Obviamente al ser éste, un salón del cómic y no del manga, el numero de "cosplayeros" fue muy superior al evento de Hospitalet. Sin embargo, además de personajes de series japonesas, había también un grupo (de mano de Planeta) disfrazados de villanos de la Marvel (Magneto, Loki y Doctor Muerte –Doom-) además de un personaje que sé de muy seguro, agradó a los aficionados a los mutantes: Fénix Oscura.

Los salones, suelen ser famosos por las exposiciones que se han realizado durante los diecinueve años que se lleva celebrando. Este año, estaba dedicada a Gin, un gran dibujante a la par que cómico, que trabajó durante muchos años de su carrera en la revista semanal el Jueves. Toda una delicia para los aficionados al cómic en general. Además al otro lado de la estación pudimos ver otra gran exposición de MAX en la que se exponía su obra de una manera

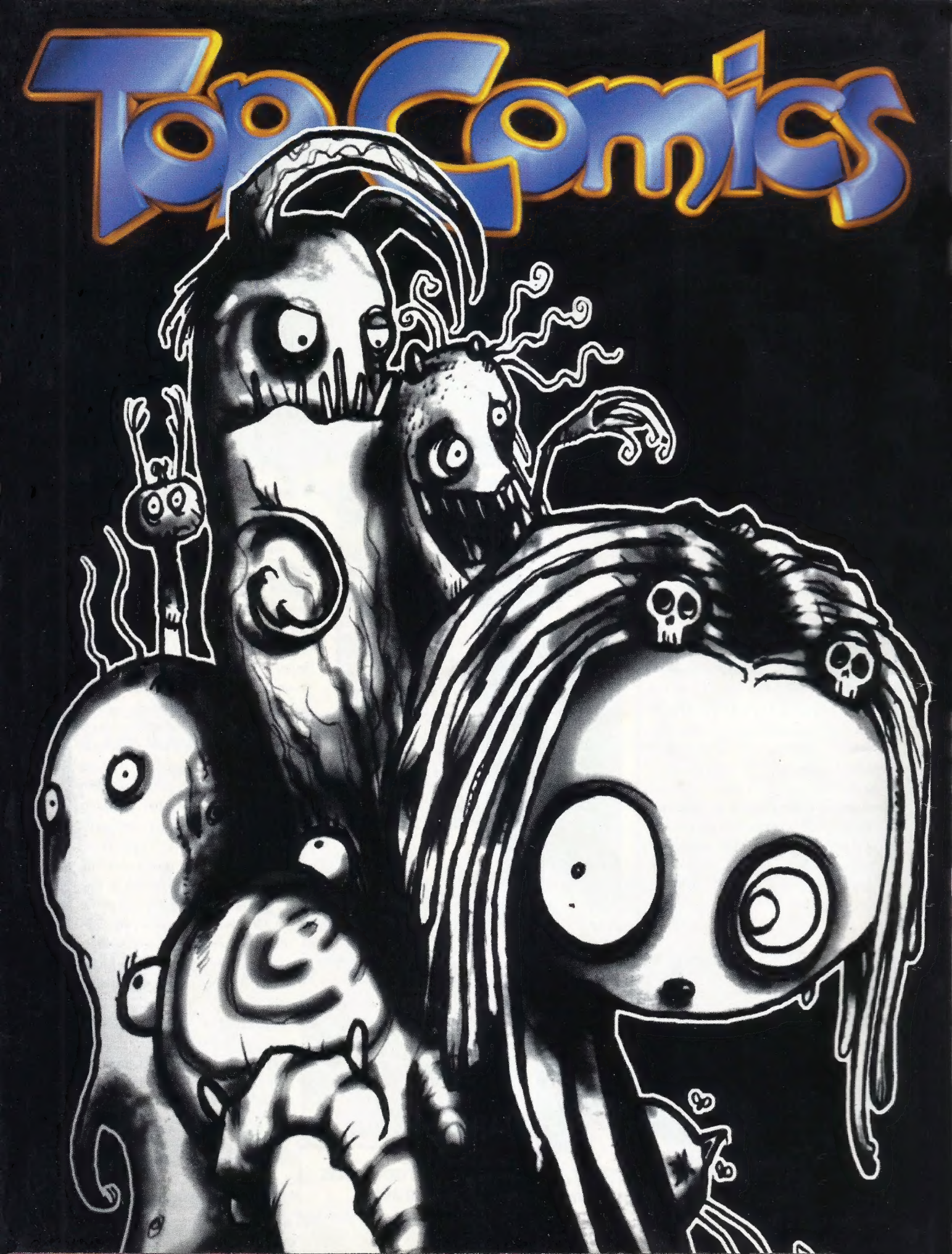


original y muy divertida, con tumbas y gravilla, lo que le daba una sensación de tenebrismo muy conseguida. No quiero acabar esta crónica sin referirme a que nuestros queridos artistas nacionales (de género manga –por llamarlo de algún modo-) sacaban cosillas nuevas de gran calidad. Nacho Fernández comentó que por fin se publicaba el número 3 de Star Hounds y empezaba con una colección nueva. David Ramírez sacó el recopilatorio de sus publicaciones en Dolmen "Haciendo amigos" con historietas inéditas también y Ken Niimura empezaba con una obra nueva. Mención especial también para los fanzines, que la verdad es que aunque me leí sólo unos pocos, he de decir que tenían una calidad incuestionable. Ah, y que no queden en el tintero la gente del Hombre Mosca, con su vigésimo número ya a las espaldas (sin duda de lo mejor que pude ver en el salón) ¡Ánimo compañeros!.

Bueno pues esto es lo que dio de sí el Salón del Cómic 2001; espero poder contaos muchas más cosas en Expo Japón de Julio y por supuesto en el próximo Salón del Manga. Nos vemos.

Gabriel Knight

FRIKIS TE TODOS LOS COLORES


Top Comics

EL MUNDO DE YOSHI

Por YoshiMaligno

La culpa la tuvo la maqueta del infierno...

Cuando eres un dinosaurio con millones de años a tus espaldas a veces pierdes la noción del tiempo, y eso más o menos es lo que me ha ido pasando con el tiempo. Creía que ya no podía sorprenderme casi nada del mundillo del maga y la animación, porque seamos realistas, la ilusión se pierde con los años, y a mi edad ya no estoy para Pokemons y cosas por el estilo...de hecho la última vez que me emocioné fue viendo la Tumba de las luciérnagas, y de eso ya hace demasiado tiempo.

Por eso durante los últimos años he observado con una distancia relativa los cos-play, los karaokes, y las masas ingentes de nuevos frikis que van apareciendo por el panorama nacional disfrazados del Shinsen-Gumi, o de los personajes de Digimon, como si eso no fuera conmigo.

Pero hace unos días, los acontecimientos comenzaron a salirse de madre cuando uno de mis más antiguos compañeros de batalla derramaba amargas lágrimas de emoción al ver después de doce años el opening de Macross. Y las dudas comenzaron a asaltarme en las solitarias noches de mi madriguera, preguntándome sobre los grandes misterios de la vida, como si los frikis lo son para toda la vida, o si volvería a experimentar esos maravillosos momentos, cuando el dolor de estomago me atenazaba ante la aparición de las más fulgurantes novedades japonesas en mi librería de comics habitual.

Tras largas horas de reflexión (el tiempo no significa mucho para alguien de mi edad), llegué a la conclusión de que todo aquello ya no iba conmigo, y de que nunca volvería a aquellos tiempos de antaño. El sueño me invadió plácidamente. Pero claro, las jugarretas del destino aparecen cuando menos las esperas, y Tezuka, patrón de los frikis decidió castigarme por mis pecados con una sucesiva serie de plagas que consiguieron deshacer la coraza en la que había envuelto mi cretácico corazón. Soy un fiel devoto de Tezuka pero la verdad es que esta guarrada por su parte no me la esperaba.

Un día entrando en ese templo sacrosanto que es la librería de comics para hacer mi recaudación mensual me encontré con una maqueta de la Arcadia. Y ahí empezó todo. Maravillado ante la pureza de líneas del bajel pirata espacial, las lágrimas comenzaron a asomar a mis ojos, mientras mi librero, (maldito fariseo), aprovechando mi momento de debilidad hizo sonar el opening se Capitán Harlock....y bueno, acabamos todos cantando la canción entre lágrimas de añoranza y promesas de futuro al grito de guerra de Make Me Manga , Tatakae Otaking y cosas por el estilo. Porque a qué Dios infame se le ocurrió reeditar Harlock Saga a estas alturas. ¡ Si yo ya estaba desintoxicado!.

Las últimas semanas han sido bastante agotadoras, releyendo los tomos originales de Matsumoto, devorando Queen Emeraldas, y llorando de alegría al ver elevándose en el cielo la silueta del Galaxy Express.

Si....fue mi primera serie. Todavía me recuerdo como un Tolai sentado frente al televisor viendo la batalla final entre Harlock y la Reina de las Amazonas en TV3, acompañado por la inevitable remesa de galletas Chiquilin, regadas con un buen Cola-Cao calentito, en aquellos maravillosos veranos en la Costa Dorada.

Y entonces la luz se hizo en mi mente, y he sido capaz de recordar lo que sentí en los primeros años de mi infancia, entre Harlock, a toda velocidad en el coche deportivo de Lupin tratando de llegar al Castillo de Cagliostro, o acompañando a Ryo Saeba en la noche de la ciudad a resolver algún caso enrevesado encargado por una señorita indudablemente atractiva.

Golpeando cada balón que salía de los pies de los gemelos Derrick y sufriendo cada vez que un golpe alcanzaba el cuerpo de Shiryu. Buscando el Ryumanjisen junto a Kabuto por las tardes, mientras que por las noches me dedicaba a vagar por el mundo con Ryoga para hacerle compañía hasta que encontrara a Ranma (no sabéis lo que es aguantarlo durante sus viajes). Vibrando sobre mi moto recorriendo Neo-Tokyo con Kaneda y apostando por Alita en los partidos de MotorBall.

Y entonces me he dado cuenta de que los chavales que se disfrazan de Patamon y yo no estamos tan distanciados como yo creía. No es que las series que me hicieron amar el manga fueran mejores. Eran simplemente hijas de su generación, y ahora el futuro es suyo. Y gracias a Tezuka, ahora yo también podré estar junto a ellos descubriendo nuevas maravillas.

INUYASHA

Mitad humano, mitad monstruo y una pizca de perro. Así es el protagonista del nuevo anime de Rumiko Takahashi, que como era de esperar, se ha convertido en todo un éxito en Japón.

Inuyasha es un ser medio monstruo y medio humano, ya que su madre era humana y su padre un "yasha", *un tipo de demonio de la mitología japonesa* de apariencia similar a la que nos ofrece el personaje de Rumiko pero con cara de demonio (es decir, muy feo). Por otra parte, si nos fijamos en su nombre, contiene la palabra "inu" (perro), por lo que podremos apreciar en él aptitudes caninas, lo cual le proporcionará ventajas, como la capacidad de poder oler y distinguir la presencia de seres desde distancias considerables. Pero también le acarrea algún que otro inconveniente: obedecer enérgica e instintivamente (aunque sea con la ayuda de un collar mágico), sin poder evitarlo, a la voz de ***"¡siéntate!"***, lo cual, de vez en cuando le será muy útil a Kagome (la chica protagonista).

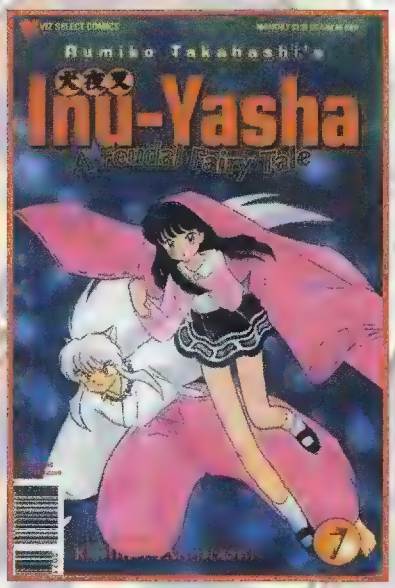
La serie, igual que el manga, da comienzo con una inesperada escena de acción que empieza por desconcertarnos un poco. Inuyasha robando lo que parece un colgante (La "Shikon no tama", *bola de las cuatro almas*, que resultará estar cargado con un tremendo poder) mientras cientos de personas tratan de darle caza. Finalmente, cuando parece que se está saliendo con la suya, una joven y bella mujer malherida (Kikyou) le dispara una flecha que le deja clavado en un árbol Tras ello, la joven, consciente de que su herida es mortal, pide a sus "hermanas" del santuario que para su funeral sea incinerada junto a la "Shikon no tama", con el fin de destruirla y que no pueda causar más daño. Tal secuencia irá cobrando más sentido posteriormente, no sólo en el transcurso del mismo episodio. Cuando empecemos a conocer algunos de los personajes principales, a lo largo de la serie, ya iremos conociendo detalles que nos harán ir encajando las piezas de un enorme y bien construido puzzle. Que a su vez provocará (sin darnos cuenta) que nos vayamos adentrando más y más en el mundo de Inuyasha, conociendo así a todos sus personajes, quiénes son, de dónde vienen, por qué están ahí y qué relación tienen unos con otros. Como es costumbre en los mangas de Rumiko, los personajes están muy trabajados, de tal modo que de cada uno de ellos pudiera incluso sacarse una nueva serie. Es por ello que a veces uno tiene la sensación de que se desperdician, ya que en muchas ocasiones veremos aparecer un personaje que nos guste (ya sea bueno o malo), y durante

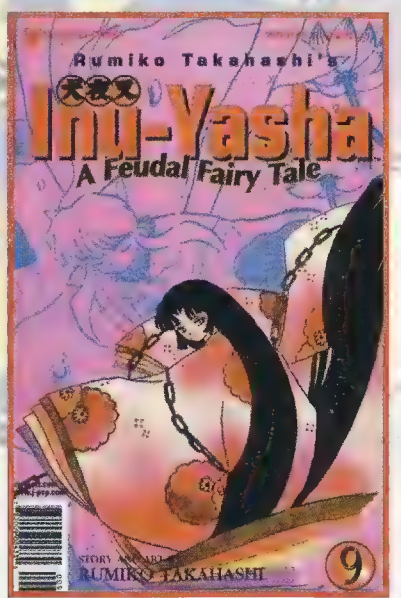
el mismo episodio lo veremos morir o apartarse del camino de los protagonistas y de este modo no aparecer más. Esta sensación de derroche creativo que nos crea no debe pesarnos, ya que no es más que una buena muestra de la calidad y talento de Rumiko a la hora de construir personajes que viven por sí solos.

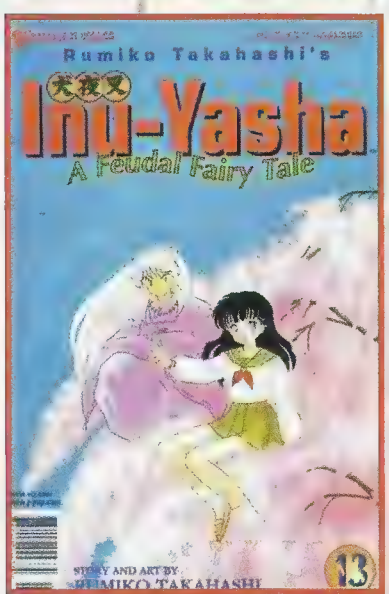
Tras la citada primera secuencia, la historia se centra en la actualidad, unos 400 años más tarde, y nos presenta a Kagome, una chica aparentemente normal que va a cumplir 15 años, estudia en el instituto de enseñanza media y su casa es un antiguo santuario (que resultará ser el mismo lugar en el que murió Kikyou) en el que vive con su madre, su hermano pequeño y con su abuelo; sin olvidarnos de "Buyo", no nos referimos al exportero de fútbol, sino al gordo y peludo gato de Kagome.

Al día siguiente, cuando Kagome sale para ir a la escuela, se encuentra a su hermano en la puerta del cobertizo que guarda un pozo tapiado en su interior (dentro del recinto de la casa). El caso es que Buyo (insistimos, el gato) ha entrado y no se atreve a ir a buscarlo porque le da miedo ese lugar tan oscuro, antiguo y tétrico. Kagome entra decidida a encontrarlo, pero de pronto salta en pedazos la tapa del pozo y de ahí sale un fémino demonio con tres pares de brazos, una larga y esquelética cola de ¿lombriz?, y la arrastra al interior del pozo. (que resultará ser la puerta de entrada y salida entre el presente y un mundo épico en el Japón de hace más de 400 años). Mientras van cayendo, el monstruo dice sentir la fuerza de la "Shikon no tama", pero Kagome logra deshacerse del monstruo y, al reincorporarse ya en el fondo, no sabe si lo que ha visto formaba parte de la realidad o de un sueño. Al salir del pozo ya todo es diferente, no está el cobertizo, ni su hermano, tampoco la casa, únicamente el pozo en mitad de un arbolado bosque, entre toda la vegetación logra encontrar algo que le resulta familiar, el enorme y viejo árbol que hay en el jardín de su casa. Al acercarse se encuentra con un apuesto joven (Inuyasha) allí clavado. No está muerto, sino prisionero, ya que la flecha que Kikyou le disparó (hace ya 50 años) posee un hechizo que lo mantiene inmóvil en el árbol y no puede ser liberado por sí mismo.

Para que nos hagamos una idea de cómo es el mundo al que llega Kagome a través del pozo, podemos imaginárnoslo de la siguiente manera: Europa







medieval, llena de señores feudales, dragones, duendes, doncellas, unicornios, pegasos, brujas y hechiceros.

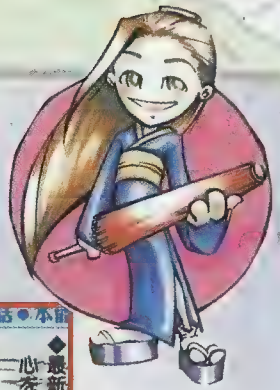
Lógicamente todo esto jamás existió, pero nos lo mitifican situándolo en la edad media europea. En la cultura japonesa también existe una mitificación de su época medieval, con gran diversidad de seres y leyendas (una buena muestra de ello puede encontrarse representado en la enorme cantidad de templos y santuarios en todo el Japón). Y en el anime de Inuyasha no sólo veremos

muchos de estos monstruos, demonios y demás criaturas de la mitología japonesa, sino que también habrán seres añadidos desde la prodigiosa imaginación de la autora.

Kagome es capturada y llevada a la aldea en la que conocerá a la anciana Kaede, "hermana superior" del santuario y patrona de la aldea, quien siendo niña estuvo presente en la muerte de Kikyou (que ostentaba los mismos cargos que Kaede). Tanto a Kaede como a todos los que han visto anteriormente a Kikyou no dudan del gran parecido físico entre Kagome y Kikyou, hace pensar que existe un vínculo entre las dos. Posteriormente el poblado será atacado por el demonio que arrastró a Kagome al interior del pozo y, visto que no es posible hacerle frente, Kagome corre desesperada al bosque y libera a Inuyasha de la flecha que le hacía prisionero con la condición de que le ayude. Durante la lucha con el demonio, y para sorpresa de todos, se descubrirá que Kagome traía consigo en el interior de su cuerpo la "Shikon no tama" (lo cual confirma que Kagome es la reencarnación de Kikyou), ansiado objeto que incrementa considerablemente los poderes del demonio que la posee, incluido Inuyasha, quien lo que pretende con la bola es eliminar su mitad humana.

En una de las ocasiones en que la "Shikon no tama" intentará ser robada, Kagome por accidente la romperá en montones de pequeños pedazos que se esparcirán por todo el país, cada pedazo seguirá teniendo el poder de fortalecer a las criaturas de ese mundo (obviamente con menos pedazos la fuerza será

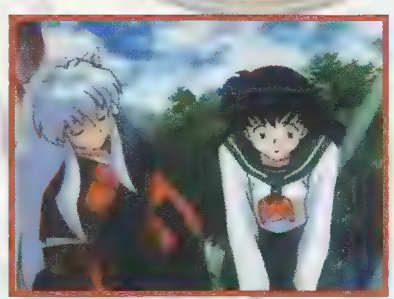
menos intensa). Pero también dará la posibilidad de entrar y salir entre un mundo y el otro mediante el pozo, ya que si bien el pozo sería la puerta entre los dos mundos, la



"shikon no tama" sería la llave que posibilita esa entrada. Es por ello que de vez en cuando Kagome entra y sale para buscar provisiones tales como: una tienda de campaña, comida precocinada, un encendedor o una linterna e incluso su propia bicicleta.

En la búsqueda de los pedazos de *la bola de las cuatro almas*, varios personajes se irán añadiendo al grupo, tales como Shippou, un niño zorro que puede transformarse tanto a sí mismo como a las hojas de los árboles en cualquier cosa (según la mitología japonesa los zorros tenían esa cualidad ¿os acordáis por ejemplo en la serie del Dr. Slump?). También Miroku se unirá a ellos, una especie de joven monje en busca de venganza familiar, tiene como característica principal de combate un agujero en la mano, herencia familiar que pasa de generación en generación y que fue causada por el demonio al que busca aniquilar. Con tal agujero, podrá absorber cualquier cosa, por grande o pequeña, viva o inerte que sea, e irá a parar a otra dimensión (al menos eso afirma él) de la cual no podrá nunca más volver a salir. Desde Octubre que empézo a emitirse la serie, hasta el momento de escribir este artículo llevan emitidos 24 episodios, incluyendo en ellos el *primer especial de Inuyasha*, es decir, un episodio de 1 hora de duración que correspondió al número 21 de la serie (cuando llegue a España seguramente lo partirán en dos). Al final de cada episodio nos irán presentando cada semana una ficha con la descripción de un personaje. Por otra parte, ya han salido los primeros episodios para alquilar en el videoclub.

En lo que refiere al apartado musical, tanto durante el episodio como en los anuncios que publicitan la serie son estrictamente instrumentales, a modo de músicas medievales y muy acordes con el carácter de la serie. Por contra la introducción de cada episodio está cantada por el grupo V6, seis chicos jovencitos, estilo grupo comercial prefabricado (tipo *Back Street Boys*, para que nos entendamos) llevando a cabo el tema "I Want to change the world" y con el que en la primera edición del CD-Single se acompañaba de un adhesivo de Inuyasha que Rumiko Takahashi había dibujado especialmente para tal propósito, la canción que despide los primeros 20 episodios lleva el título de "I will" y está cantada por el grupo Dream. Tras ello "Do as infinity" (ambas canciones lentas y con voz femenina) le toma el relevo con el tema "fukai mori" (bosque profundo).



En resumen, una serie muy entretenida, llena de emoción, un buen guión, dosis de humor y el incomparable toque de Rumiko, que hacen que no debiera perdérsela nadie, ya que habrá diversión para todo tipo de público.

Jorge Madrid

diseños de personajes de inuyasha

¡SOL BIANCA

LEGACY

Sol Bianca comenzó como una serie de OVAs allá por los ochenta, que cosechó un cierto éxito en su día, aunque aquí nuestro país nunca llegó (como muchas otras). Trataba de un grupo de chicas que se dedicaban al lucrativo arte de la piratería, a bordo de su nave, la Sol Bianca.

No es que tuviera un argumento demasiado depurado, pero sus trepidantes escenas de acción, y los diseños tanto de personajes como de naves, innovadores para la época, le aseguraron el interés de los espectadores. Interés que ha hecho inevitable la aparición de una secuela: ésta que comentamos ahora.

April: Es la capitana de la Sol Bianca, es muy reflexiva con sus acciones, pero si la situación lo requiere se vuelve incontrolable como Janny. Sus armas favoritas son un látigo laser o las pistolas muy , muy grandes.

Janny: Es el miembro más agresivo de la tripulación del Bianca. Jani es una amante de las armas y su arsenal parace estar bastante bien surtido. Es la oficial de armamento de la Sol Bianca, pero tambien puede llegar a pilotar la nave si es necesario

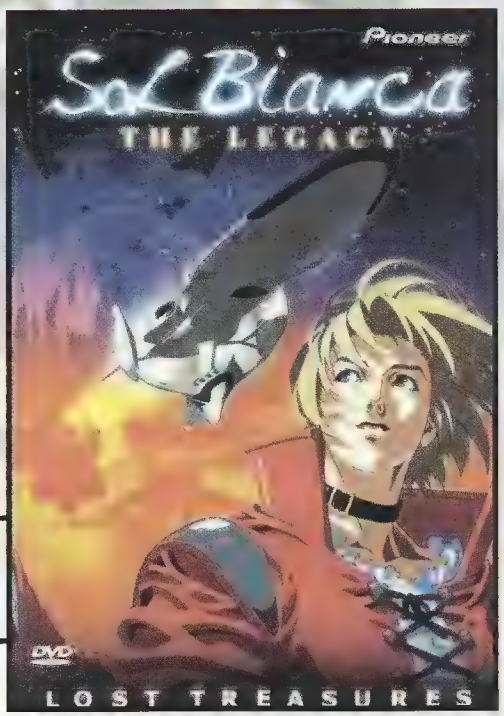
Jun: Es la experta en ordenadores de la nave y aunque no ayuda mucho en combate es una pieza indispensable del equipo. Jun es parte de la nave y está conectada a ella neuronalmente.

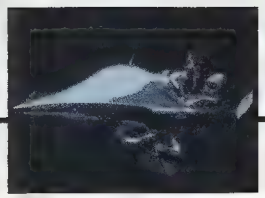
OVA
ORIGINAL VIDEO ANIMATION

EN BUSCA DE LA TIERRA

Esta secuela, como viene siendo habitual de un tiempo a esta parte, no es una continuación, sino más bien una nueva versión de la historia, partiendo desde cero. La historia se sitúa en el futuro, donde el hombre ha conquistado el espacio y se ha expandido colonizando planetas. La localización de la Tierra hace incontables años que se olvidó, y se la recuerda tan solo como una leyenda. Pero existen toda una serie de antigüedades y reliquias procedentes de ella, que son muy buscadas por los coleccionistas. Es precisamente la recuperación de una de ellas, una pistola, perteneciente a una de las chicas de la tripulación de la Sol Bianca, la que da pie a la historia, introduciendo a los personajes.

Primero tendríamos a April, la dueña legítima de la pistola, y capitana de la Sol Bianca (esto es un cambio respecto a la versión antigua, donde la líder era Feb), Jun, el cerebro y técnico de la tripulación, y que guarda un par de secretos, por lo que se da a entender, Feb, de aspecto hispano (piel morena, pelo negro rizado, y una curiosa afición por el vino tinto... grandes cantidades de él). Janny, la más corpulenta y aficionada a apretar el gatillo, y por último Mayo, una niña un tanto visionaria y que dice venir de la Tierra, que se une a la tripulación en el primer episodio (otra diferencia con la serie antigua, donde estaba en la nave desde el principio). Todas con nombres de mes del año, como podéis ver. Para recuperar la pistola tienen que enfrentarse a los Earthlings, un grupo de fanáticos encabezados por un tal Gyunter, y con contactos en el ejército, que consideran cualquier reliquia de la tierra como objetos sagrados. El pretexto perfecto para toda una serie de persecuciones y combates realmente geniales.

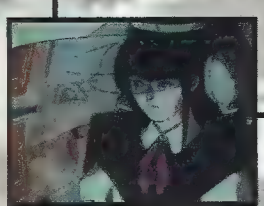


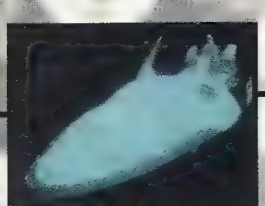


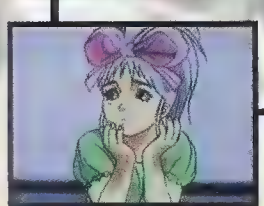
Porque si la serie antigua destacaba por sus escenas de acción, la nueva no se queda atrás. Una de las mejores animaciones que he visto últimamente en un OVA, unida a un uso de la animación por ordenador completamente integrada con la tradicional para las naves, y a unos diseños de naves y personajes muy interesantes, dan lugar a una serie que merece la pena ver aunque no te guste el tema, simplemente por lo bonito. A destacar el arma principal de la Sol Bianca, el Goddess Bow... algo digno de ver y babear con ello, y los árboles de decisión del ordenador de a bordo, una idea realmente original.

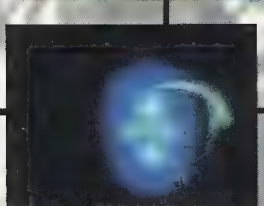
Otro aspecto a destacar por lo curioso, es que todo el universo de Sol Bianca parece estar inundado por influencias latinas. Desde el nombre de la nave, el personaje de Feb, pasando por el hotel donde se celebra la subasta en el primer episodio, curiosamente llamado El Escorial y el genio holográfico de Jun, que se llama Sancho (e incluso durante la batalla aérea del primer episodio uno de los edificios destruidos por los disparos perdidos parece enteramente la Giralda de Sevilla). Los títulos de los episodios (por lo menos los de la versión americana, que son los que he visto) aparecen tanto en japonés, como en castellano e inglés

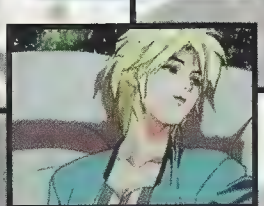
En resumen, una serie de OVAs de ciencia-ficción realmente redonda, y a la que como ya he dicho, vale la pena echarle una ojeada tan sólo por el aspecto visual, aun cuando no te guste el género. Es la publicación de cosas como ésta lo que se echa en falta por aquí (y es que se nos van las mejores...).











David Rodríguez
a.k.a. The Master

TOKYO CRAZY PARADISE

Romance, comedia, drama, y sobre todo, mucha, mucha acción, son las cuatro palabras que definen a este manga de Yoshiki Nakamura.

En un Tokyo del futuro cercano, la población masculina ha sobrepasado con creces a la femenina, y cualquier mujer se encuentra en peligro de ser atacada o violada, ¡incluso en plena calle o pleno día! Es por esto que la madre de Tsukasa la hizo pasar por chico desde pequeña. Valiente, descarada, bastante inocente y con un gran apego al dinero, Tsukasa cumple los 14 años habiéndose convertido en una experta en patear al personal y con un odio inmenso a los *yakuza*, quienes controlan la ciudad. Por desgracia, debido a una deuda, la pobre acaba teniendo que convertirse en guardaespaldas del joven líder de la banda *yakuza* Kuryugumi, Ryuji Shirogami.

Ryuji, de 14 años también, no ha llevado una vida fácil y esconde todos sus sentimientos detrás de una actitud fría y distante. A pesar de ello, y conociendo el verdadero género de Tsukasa, se siente atraído por ella desde el primer momento y los dos forman una pareja formidable. Conforme pasa el tiempo y Tsukasa se ve cada vez más metida en los problemas de los Kuryugumi y otros grupos, sus sentimientos sobre los *yakuza* y Ryuji van cambiando poco a poco.

Una chica llamada Asago es la que viene a romper la paz de Tsukasa. La hija del líder de uno de los clanes que forman el Kuryugumi, Asago es la prometida de Ryuji y no se toma muy bien el que Tsukasa aparezca a fastidiarle la fiesta. Asago es muy buena con las pistolas y trata por todos los medios de convertirse en una mujer digna de ser la esposa de Ryuji. Aún así, la pobre puede llegar a ser muy insegura, y no sabe como interponerse entre la relación que se empieza a formar entre Ryuji y Tsukasa. Es debido a que intenta prohibir a Tsukasa el admitir que le gusta Ryuji y que esté cerca de él, que Tsukasa acaba confrontando la verdad sobre sus sentimientos.

A pesar de que Asago y Tsukasa puedan parecer enemigas a muerte, les une un extraño hilo de compañerismo, e incluso amistad a veces. Tras perder el uso de su brazo derecho e incluso contemplar el suicidio, los sentimientos de Asago sobre Tsukasa y su vida en general cambian de rumbo. Asago comienza a darse cuenta de que vale más de lo que piensa, y Munakata, policía que la ayudó cuando más lo necesitaba, comienza a invadir sus pensamientos.Este manga está lleno de personajes secundarios, cada uno tan importante en la historia casi como los dos principales y Asago. Tsukasa tiene tres hermanos, Ryuji cuenta con Kamosan, que no sólo es su guardaespaldas sino que prácticamente le crío sólo desde que el padre de Ryuji murió cuando este era pequeño. Akira y Munakata son parte de un comando especial de la policía y están siempre metiendo las narices en los mismos asuntos que preocupan a los Kuryugumi, y por supuesto, cada parte de la historia trae consigo un grupo considerable de personajes de los que algunos reaparecen más adelante.

El dibujo de Nakamura es bueno, muy bueno. Preciso en los momentos de acción o drama y tronchante en los momentos de comedia. Es del tipo que gusta a todo el mundo. El único problema que tiene es que a pesar de que tanto Tsukasa como Ryuji y Asago se supone que tienen 14 años, debido al plot y al dibujo parecen más como de 20, especialmente en los episodios más nuevos. Sin embargo, dado lo bien que lucen (sobre todo los tíos), no se van a oír demasiadas quejas.

Con una trama llena de acción, peleas y armas, unos personajes que gustan mucho, conflictos personales que elevan el plot sobre una simple excusa para dibujar artes marciales, y una dosis bastante sana de humor en lo que de otra forma podría acabar como un melodrama barato, "Tokyo Crazy Paradise" es una lectura muy recomendable para los que necesiten algo más de su *shoujo* que los simples problemas de cada día, o para los que quieran irse por la tangente por un rato. 16 tomos ya a la venta y todavía publicándose en la revista Hana To Yume de Hakusensha.

KARE MADE LOVE KM

Y si de lo que estás harto es de tanta tía buena, tanta arma, tanto personaje y tanto follón, "Kare Made Love Km" es perfecta para tí. Un *shoujo* manga dulce como pocos, sigue absolutamente todos los clichés del género y aún así, consigue triunfar como uno aparte de los del montón. (Más difícil no puede ser)

Miyuu Nanahara es una estudiante más. Bajita, de aspecto normal tirando a monilla, inocente y bastante tímida. Admira desde lejos a su compañero de clase, Minami-*kun*, y debido a las extrañas coincidencias que tiene la vida, acaba presenciando como éste manda a freír espárragos a otra estudiante que confiesa su amor por él. Como si fuera poco, Miyuu tiene que ir a darle unos papeles después de clase y se lleva una bofetada de parte de la novia… del hermano mayor de Minami. Al día siguiente los rumores vuelan y las amigas de la chica que acabó con el corazón roto la acorralan. Minami salva el día pero se lleva regañina de Miyuu por ser tan insensible con la otra chica. Aunque Miyuu cree que Minami la odia ahora, parece que esos tres encuentros críticos han servido para algo porque Minami acaba confesando estar interesado en ella.

De esta forma, Miyuu embarca en las complicadas relaciones que forman el "primer amor". Citas que son un desastre, sentimientos de inferioridad, malentendidos y beso-no-beso-cama-¿de-qué-vas?. Por si acaso los dos pobres no pudiesen conseguir hacer un lío de su relación por si sólos, tenemos, por supuesto, al chico majo que hace reír mucho a Miyuu pero que no gusta a Minam, la chica muy amiga de Miyuu, hasta que se entera de que ésta sale con Minami y entonces decide perseguirle por solitario, etc. Pero no os asustéis porque esta historia está narrada de una forma que te hace sentir como si estuvieras en el lugar de Miyuu, con lo que se te olvida la multitud de veces que has leído cosas así y en cambio te mantiene al borde de tu silla, queriendo saber qué pasa después y cómo se van a arreglar las cosas.

En cierto modo semejante a cosas como la segunda película de Card Captor Sakura, este manga te lleva de vuelta a aquellos días en los que te gustaba el chico más popular de clase, y da rienda suelta al "¿qué hubiese pasado si…?".

Minami es un chico popular casi a desgracia suya. Muy buen estudiante y muy guapo, está acostumbrado a no poder permitirse mostrar claramente lo que piensa. Harto de las chicas que le persiguen por todas partes, está enamorado de verdad de Miyuu, pero muchas veces es encantadoramente inocente y no sabe muy bien cómo tratarla o cómo arreglar los problemas que surgen entre ellos. Aunque no tiene ojos para otras chicas, debido a lo inferior que puede llegar a sentirse Miyuu, esas otras rivales intentan aprovecharse de esto mediante insultos velados a lo fea o lo mala estudiante que es. Lo que normalmente consigue que Miyuu se encierre en sí misma, dejando el camino libre a la competición. Lo malo es que claro, Miyuu se lo traga siempre, lo que hace que de vez en cuando te canses un poco de ella.

Taeko Harada, la autora, solía hacer manga para revistas orientadas a mujeres jóvenes, lo que probablemente ayuda a la hora de retratar sentimientos íntimos. Esta sensación de intimidad hace que el lector se sienta más afectado por lo que le ocurre a la protagonista que en otros manga similares. Por supuesto, el hecho de que Minami esté bastante bueno, también ayuda. Es un estilo de lo más *shoujo* manteniendo chicas monas, ojos grandes, situaciones cómicas fáciles y momentos dramáticos llenos de tensión. La excelente combinación entre drama y humor ayuda a que la historia no canse, aunque por supuesto, si no te gustan este tipo de manga, entonces "Kare Made Love Km" seguramente no sea para tí.

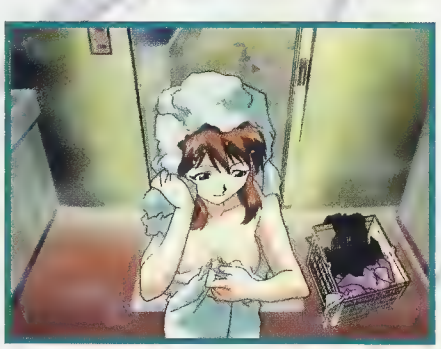
Ahora bien, si eres de los que gusta pero no encuentra, este manga puede hacerte retomar tu fe por el género en un segundo (más bien, un tomo). 3 volúmenes ya a la venta y uno de los éxitos ahora mismo de la revista Margaret (de Shueisha), en la que todavía se sigue publicando.

Zahara Medina

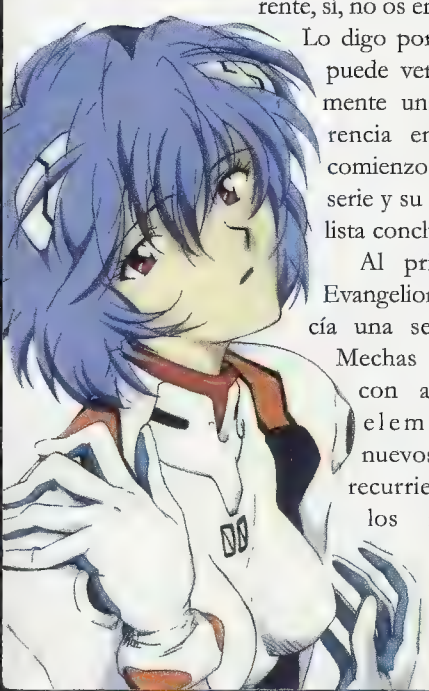
EVANGELION

LO QUE PUDO HABER SIDO Y NO FUE

Posiblemente Evangelion sea una de las series de mayor éxito de los últimos años. Pero ahora tras el furor generado por los millones de fans, podemos desglosarla y realmente realizar un juicio objetivo de la serie sin que ningún fan letal nos salte al cuello para defender hasta las últimas consecuencias a su querida rei y demás personajes de la fauna de evangelion.



Gracias a Selecta Vision que vuelve a reeditar los ovas hemos podido ver que Evangelion no es un anime coherente, sí, no os enfadéis. Lo digo porque se puede ver claramente una diferencia entre el comienzo de la serie y su surrealista conclusión.



Al principio Evangelion parecía una serie de Mechas típica con algunos elementos nuevos pero recurriendo a los mismo tópicos de siempre.

Lo más destacable de esta primera parte es el desarrollo de personajes, la renovación implícita que el señor Hideaki Anno hace del género de Mechas en sí. Con consideraciones como el funcionamiento real y mantenimiento necesario para unas máquinas de más de doce metros, así como la energía eléctrica, reactores de fusión y cosas por el estilo, y el diseño específico de una ciudad preparada para resistir los combates de seres de este tamaño. Pero siendo sinceros, la primera parte, que es la que enganchó al fandom mundial, no deja de ser eso, un manga corrientito. Con partes más o menos divertidas, y con un argumento que deja abiertos tantos interrogantes, que inherentemente deja en el espectador ganas de saber más. Sumemos a eso el misterio y el secretismo del marketing de Gainax con respecto al proyecto, y tenemos un éxito seguro.

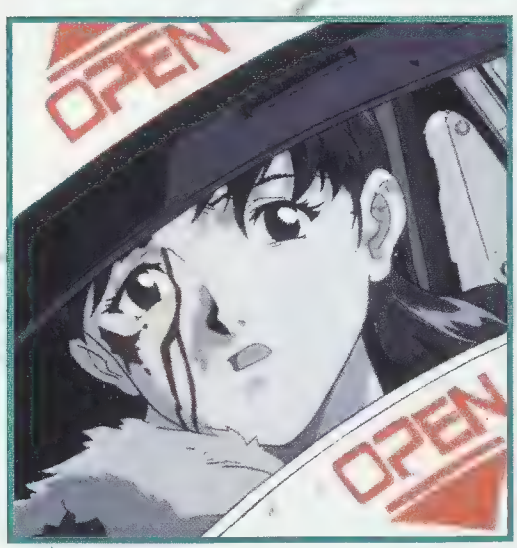
Pero por supuesto será la segunda parte la que desatará las iras y los amores enconados de los aficionados. Con algunas partes de antología. Esta segunda parte es claramente diferenciable de la primera, por su vocación revolucionaria tanto en cuanto al grafismo, como en el aspecto narrativo. Puesto que el frikerio general que defiende la serie recurre a silogismos altamente cuestionables para dar una explicación a la serie. Utilizaremos este mismo tono pedante de comentarista radiofónico de las cuatro de la mañana

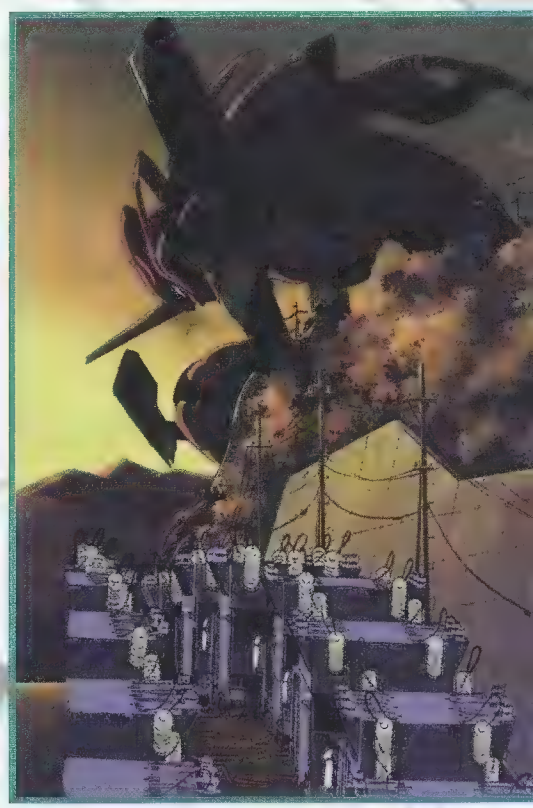
(o de presentador de Días de Cine) para intentar explicar lo que pasa (o sea, nada o casi nada) .El primer cambio brutal del guión lo vemos en el tema de la miscelánea de los autores respecto a símbolos cabalísticos extraídos de la mitología judeo-cristiana. En sí no tiene nada de malo, pero quizás por diferencias culturales obvias no han sabido llevar a buen puerto, cometiendo una gran cantidad de anacronismos y fallos de récord. En pro de eso que ellos llaman una narración fragmentada, que a veces puede dar que pensar, pero que con una base tan endeble, sólo provoca una gran confusión que no quieren o no pueden resolver en el final de la serie.

Técnicamente la factura es pasmosamente buena, haciendo referencias, quien sabe si intencionadas, al cine abstracto ruso de los primeros años veinte, en el que los artistas se dedicaban a pintar directamente sobre los fotogramas de celuloide, para conseguir sucesiones de imágenes inconexas apoyadas por el sonido contrapuntístico de Eisenstein o incluso el jazz para incrementar esa sensación.

Tal vez toda esta renovación sea incompatible con la primera parte de la serie, y hubiera sido mucho más provechoso apartar dichas ideas para proyectos posteriores, e intentar darle a la serie un final o un desarrollo más coherente. De hecho, los puntos fundamentales de la acción como la muerte de Tabris, se resuelven con una serie de planos relativamente largos e inmovilistas, pero que en conjunto no ocupan más que un 5 por ciento de la serie, dando una sensación de velocidad equivocada con respecto a la importancia de estos hechos.

De hecho la aparición posterior de las películas resultaba inevitable para resolver todo este batiburrillo (je je para los que no hayan podido verlas). Sin embargo da la sensación de que la supuesta seriedad del proyecto ha desaparecido en pro de un nuevo y terrorífico proyecto de marketing que no ha respetado siquiera lo novedoso de la estética, pudiendo haber alterado el orden de algunas secuencias (por ejemplo, colocar las escenas de la batalla final en el último capítulo de la serie, dejando las fumadas del final para las películas, dándoles de ese modo un tono más intelectual e independiente).





En fin, que no todo es malo, y hay que reconocer que el Proyecto Eva es el fin de una era, y el principio de otra en el ámbito de la animación japonesa comercial, aunque las dos vertientes generadas están aún por descubrir , y todavía generarán una mayor controversia. El ámbito de la animación con narrativa fragmentada la hemos visto ya en la decepcionante Lain. Pero que ha sido retomado con mucho más acierto en la última producción de Gainax, la espléndida Furikuri, que retoma los elementos básicos de Evangelion, y autoparodiandolos, crea un humor anárquico y destructor que no debería de pasar desapercibida a nadie.

Evangelion ha muerto, larga vida a Evangelion.

Motormouth.

Harlock Saga
El oro del Rhin

Por fin, una empresa distribuidora de anime se ha puesto realmente en serio a editar anime de calidad en nuestro país. Sí señores, Selecta Visión nos ha devuelto la grandiosa obra de Leiji Matsumoto HARLOCK.

Las historias de la nave Arcadia y su capitán, el inolvidable Harlock, con su eterna copa de vino en sus manos vuelven de nuevo y muchos de los que vimos estos episodios de la edad de piedra del manga, no dudaremos en hacernos una copia de esta fabulosa saga que tenemos ahora a nuestro alcance.

De hecho no son los primeros episodios de las aventuras de la Arcadia..., eso sería ya el acabose, pero para mí es más que suficiente con la Saga del Anillo de los Nibelungos que se está distribuyendo en estos momentos en nuestro país.

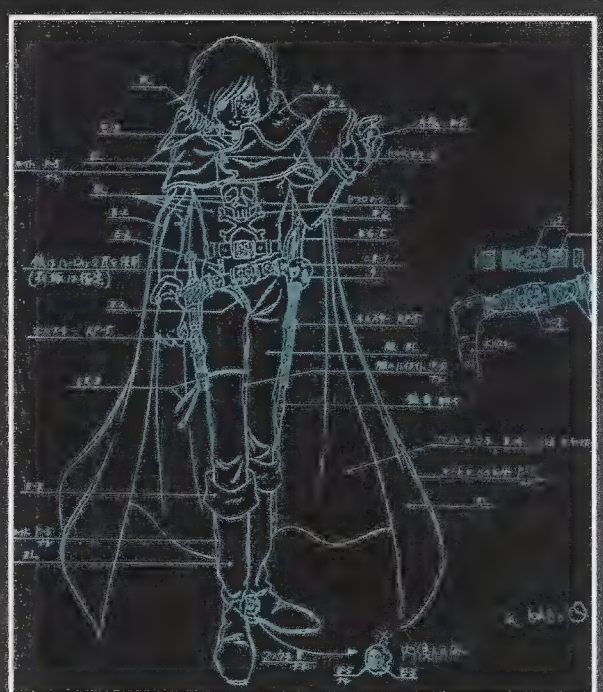
El primero de los Ovas se titula "el Oro del Rhin" y mantiene el equipo habitual de animadores de Bandai visual con Leiji Matsumoto al frente como supervisor general de toda la obra.

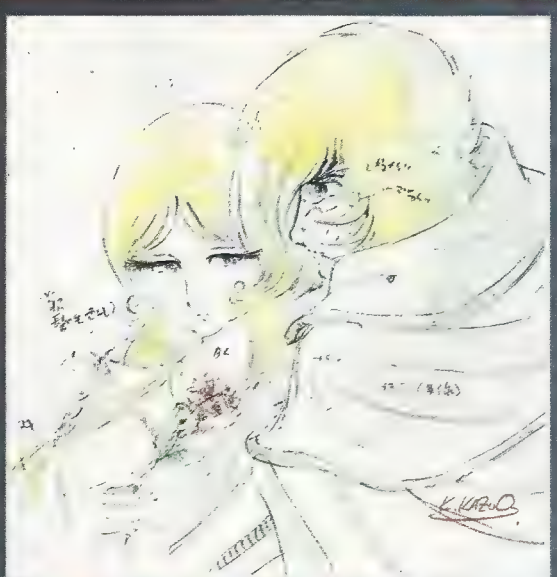
El director de animación y a la vez diseñador de los personajes es Hideyuki Motohashi y los diseños mecánicos corren a cargo de Toshiyuki Horii, con cierta ayuda del diseñador de las naves originales Katsumi Itabashi.

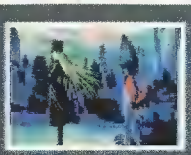
ARGUMENTO

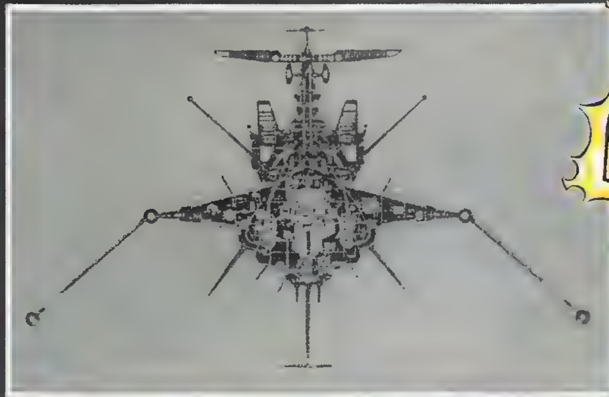
La historia comienza con una nave de la patrulla estelar que se dirige al planetoide Acurushion para verificar una llamada de auxilio proveniente de ese sector. Pero en el camino se encuentran con una pequeña lanzadera que les pide auxilio y permiso para subir en su nave. La patrulla estelar acepta, pero se cuida mucho, por si acaso deciden atacarles sus ocupantes. Pero claro, sus ocupantes son el ingeniero creador de la Arcadia, Toshiro y Emeraldas que necesitan de la nave de la patrulla estelar para descender a Acurushion a buscar a Mime, una de las antiguas deidades de la tierra que sirvió como navegante a las órdenes de Harlock en la Arcadia.

Pero lo único que encuentran es un holograma Mime que les explica la extraña historia de un misterioso ladrón que pretende robar el oro del Rhin y que había llegado a Acurushion para conseguir las coordenadas de Rhin. El ladrón con un arma mortífera







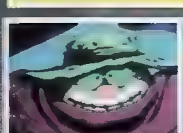


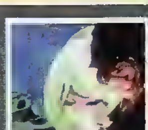
[illegible] a toda la población de [illegible] para conseguir las coordenadas del planeta Rhin. Una vez conseguidas se dirige hacia allí para coger el oro de dicho país que posee poderes mas allá de todo conocimiento. Mime ha decidido hacer frente para que el mundo no vuelva a caer en una época de tinieblas y parece bastante convencida que podrá hacerlo, pe[illegible] la conexión se corta entre [illegible] de dolor de Mime.

El planetoide de [illegible] se cae a pedazos una vez la imagen de Mime se disuelve. Parece ser que Toshiro y Emeraldas no escaparán de las ruinas. Pero afortunadamente encuentran una nave de carga en la que podrán salir de la atmósfera exterior de Acurushion y escapar a la devastación del planeta.

Toshiro y Emeraldas siguen la señal de Mime desde el planeta Rhin pero cuando llegan ya es demasiado tarde, el oro del Rhin ya ha sido robado y Mime está [illegible] por el ladrón. Pero un [illegible] en el [illegible] de Rhin, es la Arcadia comandada por Harlock que [illegible] a la caza del ladrón del oro del Rhin esta vez con toda la tripulación al completo: Toshiro, Emeraldas, Mime y Harlock comandando la Arcadia.

Pronto descubrimos que el ladrón pretende forjar un anillo con el oro del Rhin y para ello debe dirigirse a la tierra donde se encuentra el único ser que puede forjar un anillo con el extraño material que forman el oro del Rhin, el doctor Tadashi Daiba, heredero del Doctor Daiba que estuvo a las órdene[illegible] del capitán Harlock.





Harlock envía a la enigmática Maeter del Galaxy Express 999 para advertir a Tadashi Daiba que no debe aceptar forjar ningún anillo de origen extraño con un [illegible] el más puro del universo.

Pero [illegible] el doctor Tadashi Daiba que no es más que un [illegible] [illegible] la [illegible] del ladrón del oro del Rhin no puede [illegible] el reto de forjar un anillo del metal más puro del universo.

Una vez el anillo está terminado la recompensa que recibe Tadashi es un balazo que parecía sería la muerte [illegible] del mercenario. Pero Toshiro le salva para que forme parte de la tripulación de la Arcadia.

Una vez Tadashi [illegible] y [illegible] por Harlock se disponen a interrogar a Mime que parece ocultar información.

Y así es, Mime confiesa saber la identidad del ladrón [illegible] menos que su hermano mayor [illegible]. Este pretende atacar el Valhala con el poder del anillo y destruir a los dioses [illegible] que lo habitan.

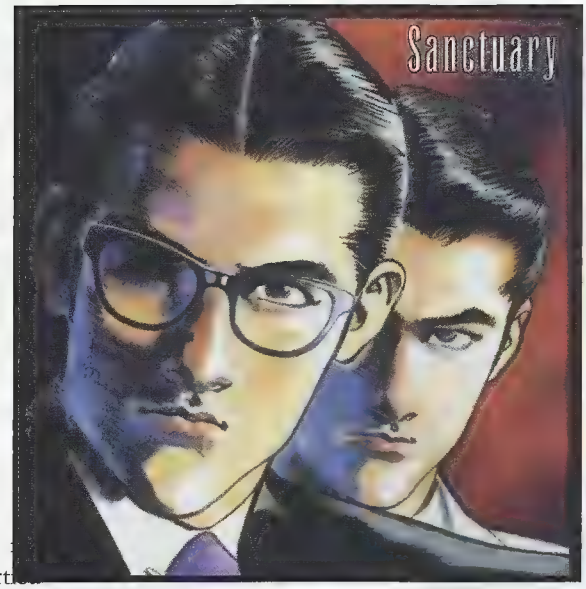
La [illegible] muchos mundos y aún hay posibilidades de detener a [illegible], pero sólo Harlock puede [illegible].

¿Qué? ¿Con ganas de más? Yo también, es sólo el primer OVA y ya estoy [illegible]. Ha sido una gozada [illegible] mis [illegible] y ver lo [illegible] que tiene ahora la Arcadia. Lo mejor de todo es que estos OVA's mantienen el espíritu original de la serie y por supuesto la animación es bastante mejor que en sus primeros tiempos.

PD: [illegible] de Daft Punk con [illegible] de Leiji Matsumoto también es una pasada...

[illegible]
Sandman

Ryoichi Ikegami



Cuantas veces hemos tenido que tragar con topicazos como que los japoneses dibujan los ojos grandes porque no saben dibujar, o que los dibujos japoneses no se parecen a los japoneses....en fin, iletrados.

Para acallar a toda esa maraña de gente que no sabe de lo que habla, este mes hablaremos de uno de los mejores dibujantes del panorama mundial, que se caracteriza por su marcado estilo realista: Ryoichi Ikegami.

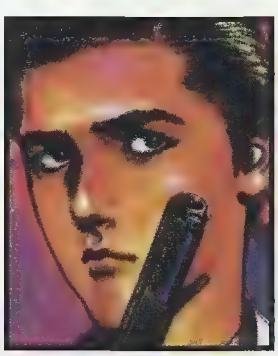
Si hace unos meses pudisteis babear a gusto con las imágenes de Vagabond, dibujado por el excelso Tahehiko Inoue, autor del exitoso Slam Dunk, y os asombró su tremendo [illegible] lismo, ya os podéis aprender este arti[illegible] lo de memoria porque hasta que dicha historia sea publicada,(cosa que de momento no parece muy lejana) tenéis la oportunidad de conseguir los números de Ikegami que se han publicado en nuestro país, que por cierto han sido muchos...bueno, muchísimos.

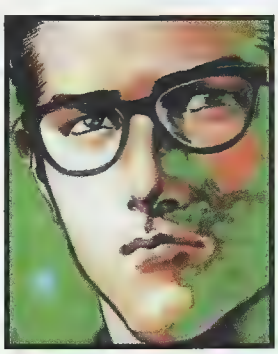
Dotado de una capacidad creativa fuera de lo normal, Ikegami se ha labrado una reputación excepcional como dibujante realista, con un trazo excepcional, un uso de plumilla que ya quisieran muchos para sí, y un estilo, fácilmente adaptable al ámbito cinematográfico (sus zooms secuenciados ya se encuentran entre las más gloriosas páginas del comic mundial). Sumado a este hecho, cabe destacar la habilidad del Sensei para asociarse a algunos de los mejores guionistas del Japón, a los que después haremos referencia.

Ikegami debutó en nuestro país con la excepcional **Mai, la chica con poderes psíquicos** publicado originalmente por Viz comics en los EEUU, y en España de manos de Planeta d eAgostini. Guiionizada por Kazuya Kudo (autor de la espléndida Pinneaple Army) es una historia de esas sesudas, que recuerda en ciertos momentos a la fracasada **Lain** , y que en este caso se dedica ha componer una historia mucho más sólida, perfectamente ambientada para la acción, gracias al trabajo de Ikegami. Básicamente la historia trata de la lucha entre Mai, una adolescente con grandes poderes psíquicos, contra un organización secreta que quiere conseguir sus genes para reproducir a la humanidad en el caso de que ésta desaparezca, cosa que a ella...no le parece demasiado bien.

Tras el éxito internacional de la serie, (sobre todo en los USA, donde fue toda una revolución) el talento de Ikegami sembró el terreno para una de las mejores historias de amor jamás contadas, y que le encasilló casi definitivamente dentro del género PULP, o de comic negro, es decir el comic que trata de temas cercanos al cine negro, y en el caso específico de Japón, del Yakuza-E: **Crying Freeman.**

Ikegami se alió de nuevo con otro gran guionista, en este caso de Kazuo Koike, para narrar la historia de un asesino profesional llamado Yo, que pertenece a un antiguo clan chino, que le raptó en su juventud para convertirlo





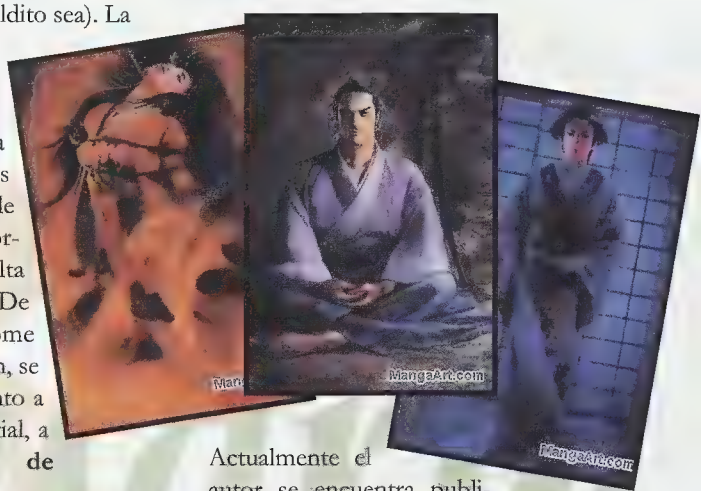
Retrospectiva

en un asesino implacable, sin sentimientos ni recuerdos, llamado el Freeman. Sin embargo, Yo parece resistirse a este condicionamiento mental, pues cada vez que elimina a una de sus víctimas derrama una lágrima , (¿por ellos, o por él?). A lo largo de la historia la trama se complicará cuando Yo debe eliminar a una pintora de 29 años llamada Emu, dulce y virginal (JE, JE, JE), y termina enamorándose de ella. El éxito de la serie, que mezclaba acción y erotismo a grandes dosis, llevó a una adaptación animada, que pudimos ver en España hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy lejana....en el sello Manga Video, cuando aún se dedicaban al Manga. La versión en imagen real no se hizo esperar, para dar lugar a la que a mi juicio sigue siendo la mejor adaptación de un comic al cine, tras el Batman de Tim Burton. En el reparto pudimos ver al musculoso Mark Dacascos como Yo, y la magnífica (y demasiado maciza para ser de verdad) Julie Condra como Emu. Si no la habéis visto ya estáis tardando porque todavía podréis encontrarla en algún videoclub.

Tras el éxito de **Crying Freeman**, Ikegami no se durmió en los laureles, y se dedicó a crear una serie todavía mejor que la anterior (maldito sea). La excepcional **Santuario**, esta vez junto al veterano Sho Fumimura (a.k.a Buoronson, a.k.a Yoshiyuki Okimura) .. Es una obra tan basta y de una calidad tan desproporcionada que casi resulta imposible de comentar. De hecho, y arriesgándome mucho en esta afirmación, se podría comparar en cuanto a calidad, y vocación autorial, a la maravillosa **Adof de Tezuka sensei.**

Publicado hasta el primer volumen en España por Planeta de Agostini, los fans de la serie hemos podido disfrutar hasta el momento de una magnífica Fan-edición a cargo de Raul Ruiz "RAVEN", tremendamente respetuosa al original, y que le ha supuesto más de un quebradero de cabeza al pobre Raven.

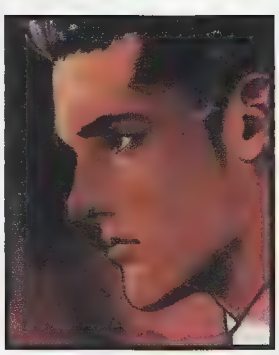
Básicamente (ja ja ja, básicamente, que cachondo), se trata de la historia de dos niños que sobreviven a un campo de concentración de Camboya, para tratar, en su madurez de controlar y renovar el destino del Japón, uno en el bando político y otro tratando de hacerse con el poder de la mafia. La mezcla de elementos yakuza, y el mundo de la política convierten a **Santuario** en una obra tremendamente madura, y llena de referencias espirituales, que consigue dejarte sin habla en sus primeras páginas.

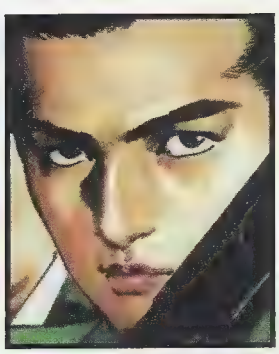


Actualmente el autor se encuentra publicando una nueva obra, junto a Sho Fumimura centrada de nuevo en el mundo de los bajos fondos, y que como siempre se ha publicado en Estados Unidos, de manos del sello Viz. **Strain** promete ser todo lo que fue **Santuario,** y seguramente mucho más. Ojalá la veamos publicada aquí.

Ya sabéis, hacer caso de los consejos de esta sección y pillad todo lo que podáis de este autor. Merece la pena.

Abayo!
Motormoth.

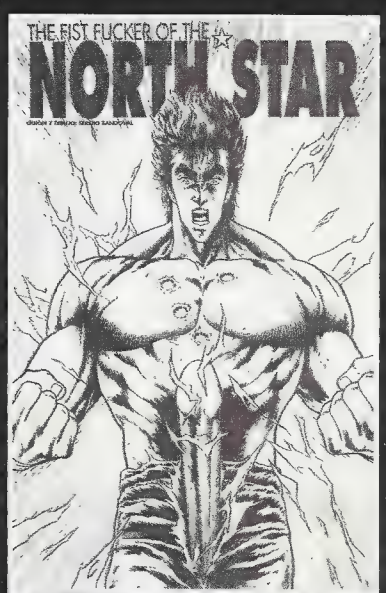




HOKUTO NO SEX

Bueno...comienzan a llegar las peticiones por correo para esta sección, pero la verdad no esperaba que la respuesta fuera tan apabullante. Me ha costado horas desencajar mi mandíbula tras leer la petición de un lector que nos ha enviado CINCO cartas pidiendo información sobre parodias referentes a Hokuto No Ken (El Puño de la Estrella del Norte). Enfin como la revista la hacéis tanto vosotros como nosotros he decidido reseñar las versiones más famosas de doujinshis que circulan por el mercado de esta serie.

Tengamos en cuenta que estamos hablando de una serie bastante antigua, y de una difusión relativamente reducida en España debido a su fecha de publicación. Hoy contamos con una reedición de Planeta de la colección completa, y la primera de las cintas de la serie publicada hace ya bastantes años por Manga Video, y que hoy es ya una pieza de coleccionista. Dibujada originalmente por Tetsuo Hara y guionizada



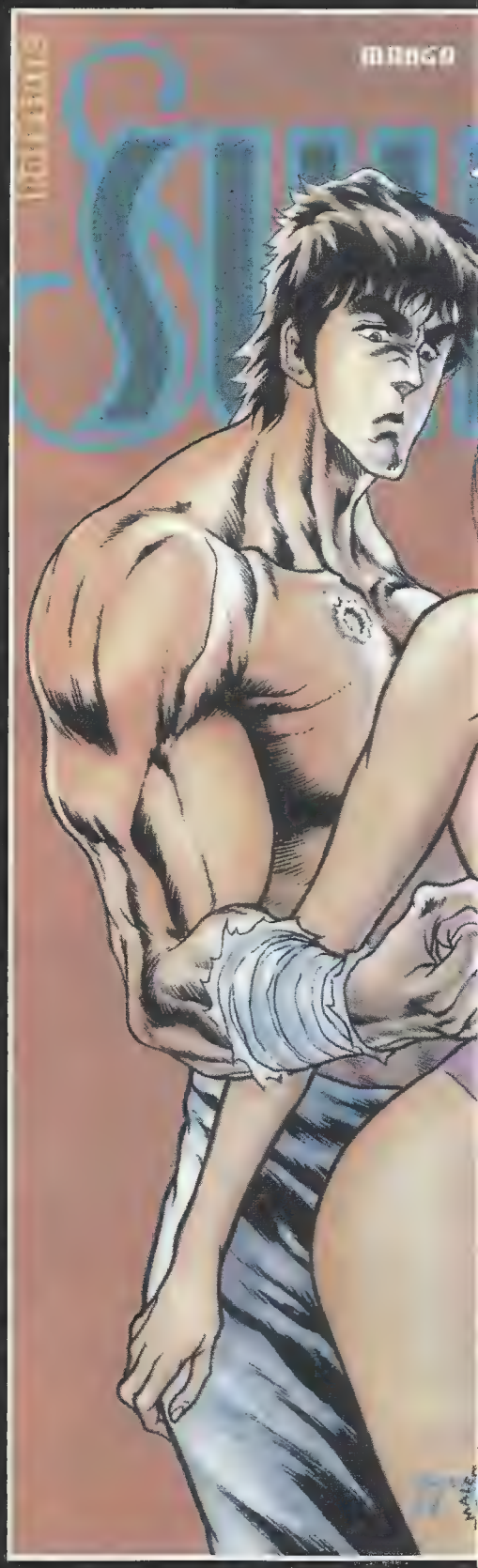
por el maestro Buronson, Hokuto no Ken, contaba la historia de un mundo apocalíptico, muy influenciado por Mad Max, en la que la vida en la Tierra se había convertido en una odisea, en un mundo destruido y yermo, poblado por bandas de delincuentes capitaneados por villanos superpoderosos, que tenían un control absoluto de las artes marciales, que aprovechaban para dominar grandes extensiones de terreno.

Entre toda esta gentuza aparecía Ken, el último descendiente de la Escuela del Puño del Norte, el prota, como el último eslabón de la humanidad, y que se dedicaba a vagar por el mundo protegiendo a los oprimidos, y eliminando a esos seres superpoderosos, ayudado por la técnica de su escuela, basada en golpes a velocidad increíble que presionaban los llamados Tsubos, puntos vitales que presionados de forma correcta hacían que los órganos vitales de sus enemigos explotaran de forma muy espectacular.

Entre algunos de sus mayores enemigos podemos encontrar a Shun, el llamado Puño de la Estrella del Sur, antiguo amigo de Ken y que le traiciona posteriormente por el amor de una mujer, la hija de su antiguo maestro. En la batalla Shun marcaba a Ken de por vida clavándole sus dedos en el torso, imitando la configuración de las estrellas de la Osa Mayor. Otro de los enemigos del protagonista será su hermano Baoh, que tras matar a su maestro decide convertirse en un conquistador y tiranizará a su pueblo.

Una de las características del estilo de Hara, imitado posteriormente hasta la saciedad, era el desproporcionado tamaño de los oponentes de Ken, que hacía los combates irreales la mayor parte del tiempo.

Pues bien, la proliferación de doujinshis sobre el tema fue muy habitual mientras la serie se publicaba, pero debido a su antigüedad la mayoría de ellos son imencontrables, y generalmente tienen una calidad ínfima, tanto en el aspecto gráfico como en el guión. Sería imposible, además de estúpido, reseñar los todos, puesto que en su mayoría son muy repetitivos, basándose en el gran tamaño de los enemigos de Ken, proporcionalmente al tamaño de sus genitales y las diferentes técnicas de Ken



ADULT ZONE

para eliminarlos, aprovechando los golpes de Tsubos, incluso en sus relaciones íntimas. Una de estas primeras obras sería el clásico Hokuto No Sex, realizado en Francia, y fácilmente encontrable en cualquier dirección de internet especializada en el tema, y que reúne todos los tópicos de la serie, con un primer encuentro sexual entre Ken y su amada, donde podemos ver su técnica del Triple Orgasmo???. Posteriormente su amada será raptada por el malo de turno, y Ken aprovechará la potencia de su pene para derrotarlo.

El guión es lamentable, y el dibujo, claramente obra de un aficionado, sólo consigue recordar ligeramente la obra original. Sin embargo, y como siempre hay excepciones, algunos de estos doujinshis rebosaban calidad, y sobre todo, y los más importante, eran tremendamente divertidos sin desvirtuar el espíritu de la obra original. El mejor de todos ellos, a mi parecer, no es una obra extranjera, sino que se realizó en nuestras fronteras, dentro de la publicación SUKEBE, que se especializó en parodias de los mangas más famosos del momento realizado íntegramente por autores españoles.

Este en concreto apareció en el numero cinco de dicha publicación, dibujado por...¡Sergio Sandoval! La calidad de la obra es apabullante, y como he dicho antes, tremendamente divertida. En este caso el poder de Ken no de centra en sus partes nobles, sino que siguiendo fielmente al original, la acción comienza cuando Ken llega hasta el palacio de Shun para rescatar a la Princesa del país.

Tras un enfrentamiento del que Ken sale victorioso, comienza una batalla mucho más tenebrosa, cuando Ken descubre que la princesa es cualquier cosa menos inocente. Bueno hablando en plata porque todos somos mayorcitos (sino dejad de leer esto inmediatamente o guardadlo hasta que tengáis edad para leerlo), la princesa es un pendón desorejao con rendencias ninfomaniacas.

El caso es que la chiquilla decide recompensar al héroe por su hazaña de una forma, digamos poco ortodoxa, y por supuesto Ken siente la necesidad de dejar el pabellón bien alto, ayudado por sus fantásticas habilidades marciales.

Sin embargo, y por mucho que nuestro héroe sea ...pues eso, un héroe, no puede resistir el ritmo de la princesa, y tiene que echar mano de sus recursos para satisfacerla, utilizando su habilidad para encontrar los tsubos, para realizar lo que en el comic se llama (en serio no es idea mía) el Fist-fucker of the North-Star. Bueno digamos que el comic termina cuando nuestro héroe se equivoca de tsubo.

La calidad de Sergio Sandoval, sobrepasa la simple parodia, y deja ver muestras de auténtica calidad, aunque el diseño de las féminas no sea muy fiel al original, y se acerque más a ese clásico titulado Letal Lady, publicado por la Cúpula hace ya una buena temporada.

Bueno, espero que estéis orgullosos. Otra vez lo habéis conseguido. Os parece bonito. Enfin... supongo que es gratificante ver que no soy el único obsesionado con estos temas, así que mandar más cartas e intentar ponérmelo un poco más difícil la próxima vez eh.

Abayo

Motormouth 44^854@filoz.unizar.es

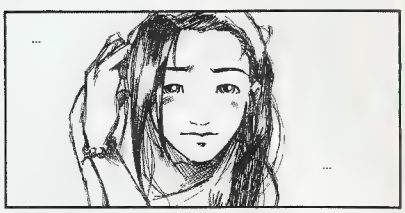
© 2001 by J.M. Ken Niimura y © 2001 by Amaníaco Ediciones

UNDERGROUND LOVE

Ya era hora que Ken se decidiera a sacar un Manga de una vez, y por fin lo ha hecho de mano de Amaniaco. Nuestro querido compañero y creador de las tiras de la redacción de la Dokan que tanto os gustan ha sacado su primer comic a la venta. Underground Love, un manga muy bueno para la época de sequía a la que nos tienen acostumbrados los autores españoles. El estilo de dibujo de Ken en esta obra es bastante diferente al que utiliza en las tiras, se ve que tiene un estilo muy depurado y que puede cambiar de registro con mucha facilidad. El manga es por completo en blanco y negro, y aunque el resultado es inmejorable yo hubiera preferido que hubiera sido a color, ya que uno de los puntos más fuertes de Ken es el color y si no me creéis mirad su tira de todos los meses.

El argumento de Underground Love es bastante interesante, y a muchos de nosotros nos ha ocurrido seguro, ese tipo de enamoramientos que solo pueden tener lugar en un transporte público se ven aquí representados el más mínimo detalle. En este caso se trata de dos historias que transcurren en un metro, de ahí su nombre Underground love.

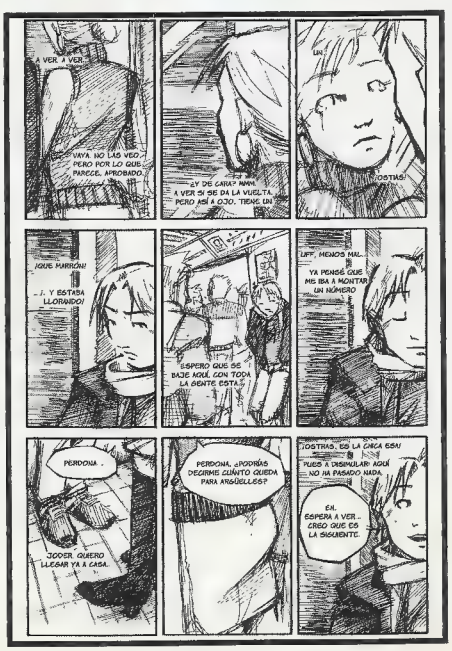
Es un tanto angustiante en algunos momentos, pero sin duda es un manga creado para que mucha gente se sienta identificada con los protagonistas. La primera es mi favorita, nos cuenta la vida de un pobrecito estudiante como muchos de nosotros....que va día a día a clase en metro y claro en el trayecto se le pasan muchas cosas por la cabeza. Durante unas cuantas páginas podemos ver como se desenvuelve su rutina cotidiana, pero de repente aparece ella. Una chica que le rompe todos los esquemas y le impide pensar en otra cosa que no sea ella durante el viaje.



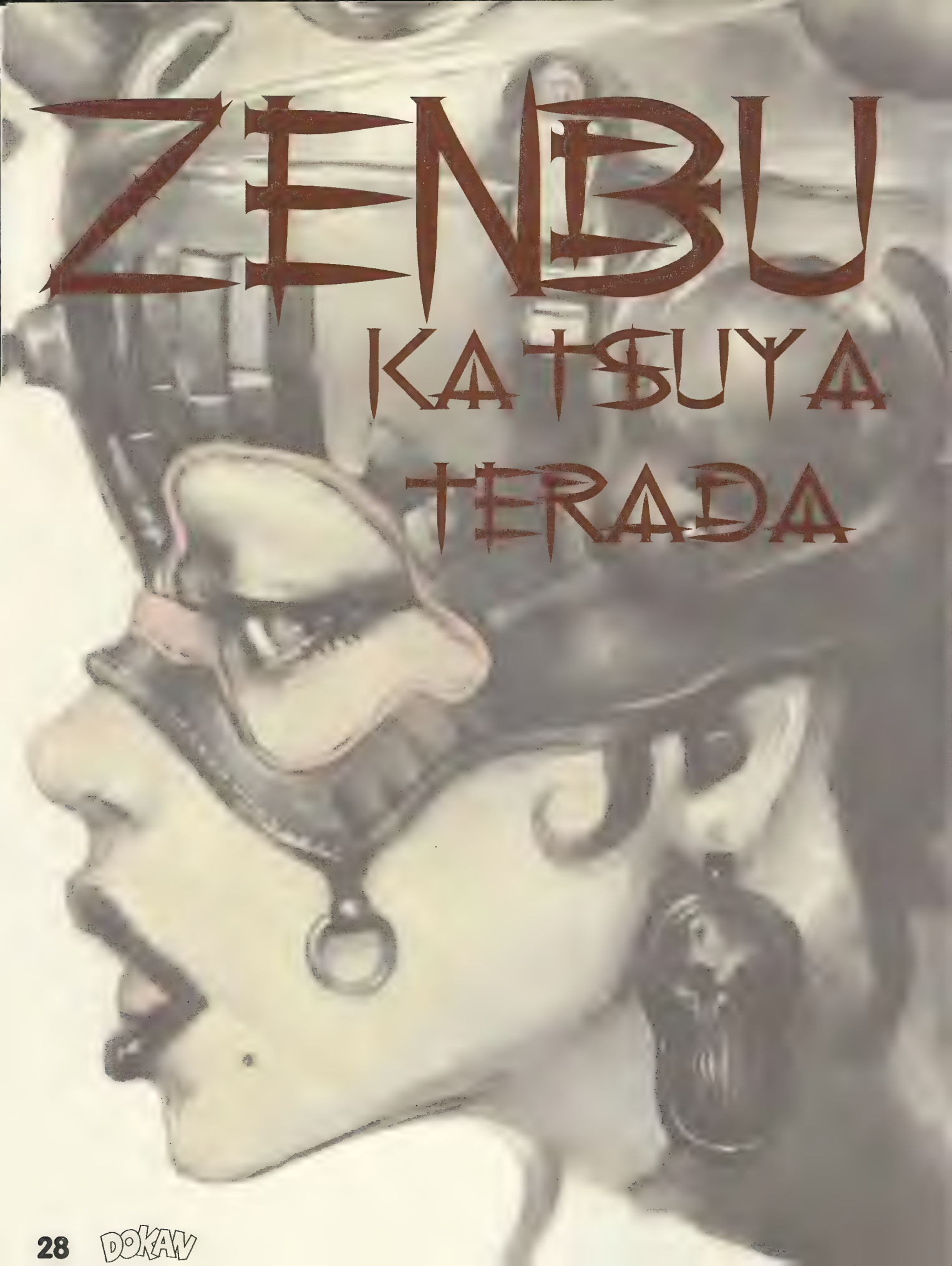
La historia da bastantes giros imprevistos por lo que no pierde nada de interés a medida que avanzan las páginas, y el final...pues me parece que os lo tendréis que comprar por que no me apetece fastidiaros un final tan bueno como este.

La segunda historia es un poco más dura, y quizás menos romántica, trata de cómo un chico que regresa a su casa en metro después de una noche de marcha. En el metro de vuelta se fija en una chica que parece estar muy, pero que muy buena, pero cuando se fija en su cara reflejada en el cristal ve que está llorando....

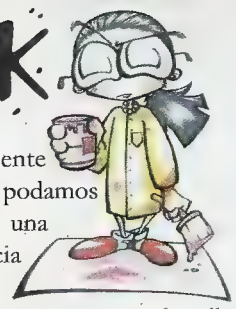
Cuando la chica se le acerca a hablar el parece un poco tenso, pero a medida que van hablando se va relajando más, incluso decide acompañarla hasta la parada donde se baja. En el trayecto se van conociendo poco a poco y parece ser que tienen muchas cosas en común, hasta aquí todo bien....Pero justo cuando tienen que despedirse la chica le confiesa que le ha visto mirándola cuando ella estaba llorando. ¿Qué marrón, no?, como reaccionara ante esta situación, jejeje que malo soy, tampoco os lo voy a contar, tendréis que compraros el manga para poder solucionar todas estas interrogantes, no una mala compra y además por solo 275 miserables pesetas..¿qué más queréis? No esperemos que Ken tenga éxito con este nuevo proyecto y podamos ver dentro de nada trabajos nuevos de este autor que esta empezando a despuntar como uno de los jóvenes talentos del manga español en la actualidad.



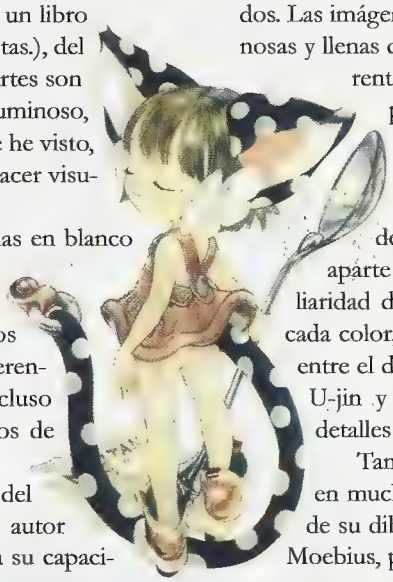
Tormentosos saludos
Sansstorm


ZENBU
KATSUYA
TERADA

ART BOOK



Realmente al fin nos encontramos con un Art book. Sí puede ser calificado de arte. El Zenbu del prácticamente desconocido Kastsuya Terada es una muestra bastante amplia de los últimos diseños de este fabuloso ilustrador. Es un libro un poco caro, (9.000 ptas.), del cual las dos terceras partes son a color. Es muy voluminoso, de los más grandes que he visto, 300 páginas de puro placer visual.



Las primeras páginas en blanco y negro muestran esbozos de futuras ilustraciones, estudios de expresiones en diferentes rostros, hasta incluso story-boards de algunos de sus mangas.

La parte a color del Art-book es donde el autor da rienda suelta a toda su capacidad creativa, las ilustraciones más impactantes son los experimentos que realiza creando animales imposibles que parecen sacados de la peor de las pesadillas. Los dibujos de sus personajes masculinos son sombríos y deformados. Las imágenes de mujeres son luminosas y llenas de una carga sexual inherente. A lo largo del libro se puede apreciar claramente los autores de los que se ha sentido influenciado este autor a lo largo de su carrera. Sus chicas aparte de tener la curiosa peculiaridad de tener los ojos uno de cada color, parecen una amalgama, entre el dominio de los rostros de U-jin y la capacidad de añadir detalles de Masamune Shirow.

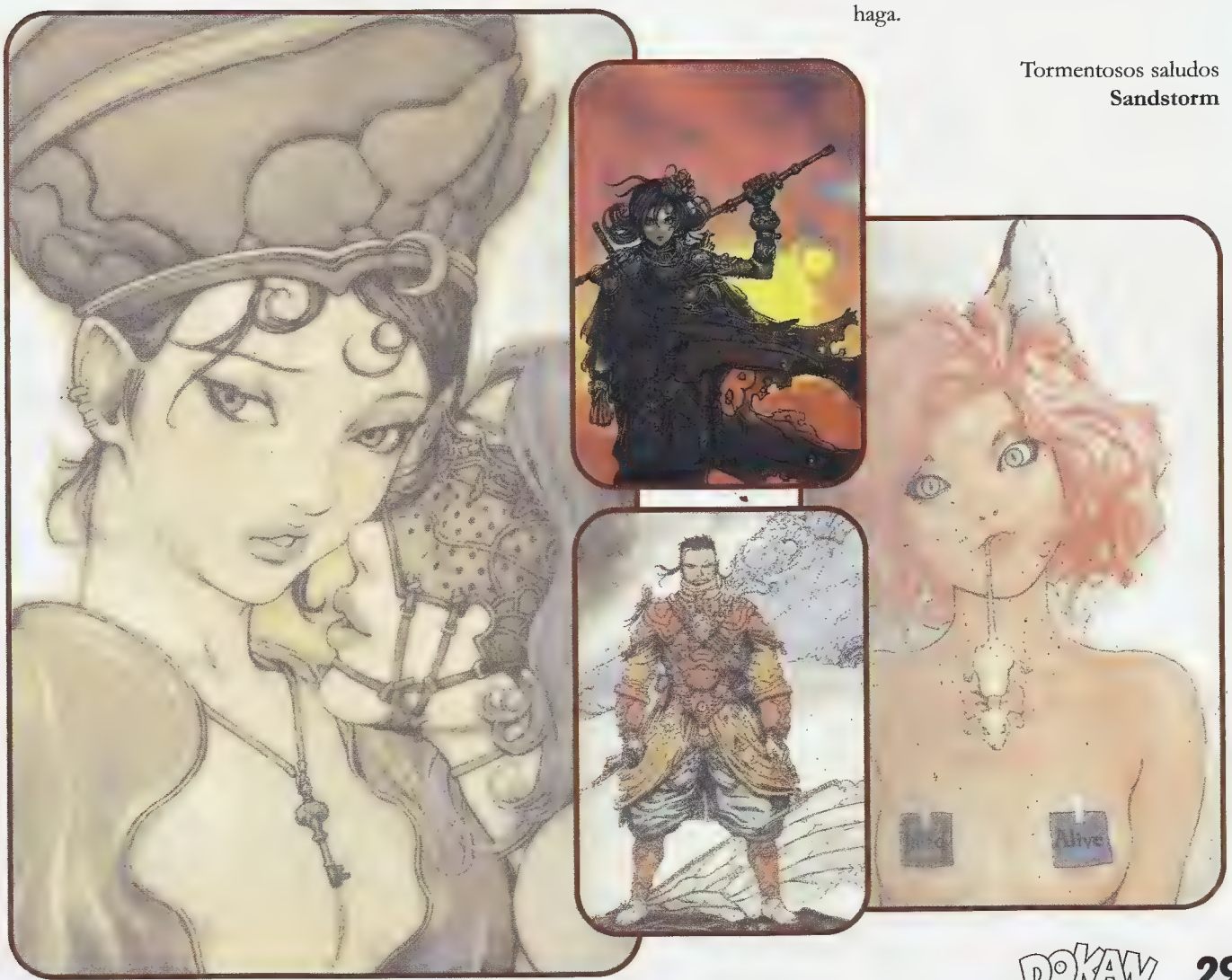
También se puede ver que en muchas ilustraciones el estilo de su dibujo es muy similar al de Moebius, pero no acaba de definirlo lo suficiente como para que podamos afirmar que es una clara referencia en su trabajo.

También tiene pequeños destellos de Simon Bisley, Brom, e incluso Katsura al cual dedica unas cuantas ilustraciones con sus propias versiones de los mangas de éxito de este superventas japonés.

La sexualidad está muy presente en sus ilustraciones, pero no la muestra como algo sucio que deba esconderse, sino todo lo contrario, la integra dentro de sus ilustraciones de una forma natural que no podría llegar a ofender a los ojos de los lectores más sensibles.

En resumen este posiblemente haya sido las 9.000 ptas. que mejor he gastado en estos últimos meses. Cada una de sus ilustraciones podría estar perfectamente enmarcada en la pared de vuestro salón, de hecho, yo posiblemente lo haga.

Tormentosos saludos
Sandstorm



YA ES HORA DE QUE

DIGIEVOLUCIONES

SHIRASE

Cada mes en tu quiosco a un precio SIN IGUAL: 695 ptas.

ENCÜESTA DOKAN

¿Te gustaría tener toda la colección de Evangelion? Si la respuesta es "sí", rellena sin falta este breve cuestionario y envíanoslo junto con tus datos personales a:
ARES Informática S.L. - Encuesta Dokan
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)
Y entrarás en el sorteo de un EVA BOX (toda la colección de Evangelion). Recuerda que no tienes por qué mutilar la revista, nos vale una fotocopia de este cupón.

¿Cual es tu sección favorita de Dokan?

¿Y cual es la que menos te gusta?

¿Qué cambiarías de la revista si pudieses?

¿Te gustaría que dedicásemos más páginas para publicar mangas españoles?

¿Qué echas en falta o qué añadirías a la revista?

日本語は易しいよ！

第26課：体の単語

Lección 26: Partes del cuerpo.

¡Bienvenidos de nuevo al Curso de Japonés! En esta lección número 26 vamos a ver básicamente vocabulario. Esta vez os ofrecemos tres gráficos repletos de palabras que habrá que estudiar.

Para referencias a anteriores lecciones, como siempre, en la página web: *http://www.dreamers.com/nihongo/*

El cuerpo

La palabra "cuerpo" en japonés se llama 体 (*karada*). En la ilustración de la chica (ya sabemos que es un poco hentai, pero nos perdonaréis, ¿verdad?-> es que es la única ilustración que encontramos que iba como anillo al dedo, ^_^) podemos ver las partes más importantes del cuerpo. Tenemos la versión en kanji, seguidamente la transcripción en rômaji y finalmente la traducción al castellano de cada palabra.

Os tocará estudiar al menos las más importantes, como por ejemplo *kao, kubi, kaminoke, atama, mune, senaka, ude, te, onaka* y *ashi* (v. referencias en la ilustración). Las demás palabras son secundarias pero vale la pena saberlas también.

La cara y la mano

En la ilustración de Sembei podemos ver claramente las diferentes palabras referidas a partes de la cara. La palabra cara se llama 顔 (*kao*) en japonés. El vocabulario básico es: *me, kuchi, hana, mimi, shita, ha* y *hige.*

Por último, en la ilustración final podemos ver la mano del aparentemente inofensivo Akira (marcada con el número 28). "Mano" se llama 手 (*te*). El vocabulario básico es: *yubi, tsume* y *tenohira.*

El cuerpo por dentro

En estas ilustraciones hemos visto mucho vocabulario, pero solamente se trata de vocabulario de las partes externas del cuerpo. Vamos a hacer una pequeña lista de órganos internos para redondear la lección (¡y olé!):

頭脳 (*zunô*) cerebro / 心臓 (*shinzô*) corazón / 血管 (*kekkan*) vena, arteria / 肺臓 (*haizô*) pulmones / 肝臓 (*kanzô*) hígado / 腎臓 (*jinzô*) riñones / 胃 (*i*)estómago / 腸(*chô*) intestinos / 生殖器官 (*seishoku kikan*) órganos reproductores.

Me duele...

Algo muy útil y que nos puede sacar de apuros en cualquier idioma es saber decir "me duele X". Formar esta frase en japonés es bastante sencillo si conocemos cómo se llaman las diferentes partes del cuerpo y si seguimos la estructura siguiente:

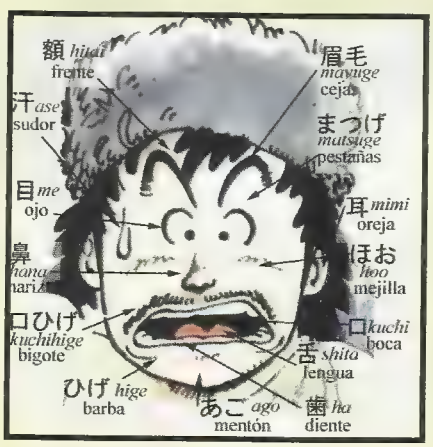
X が痛いです。
X ga itai desu
X PS doloroso ser.

Tres ejemplos prácticos para terminar:

頭が痛いです。
(*atama ga itai desu*)
Me duele la cabeza.

おなかが痛いです。
(*onaka ga itai desu*)
Me duele la barriga.

心臓が痛いです。
(*shinzô ga itai desu*)
Me duele el corazón.

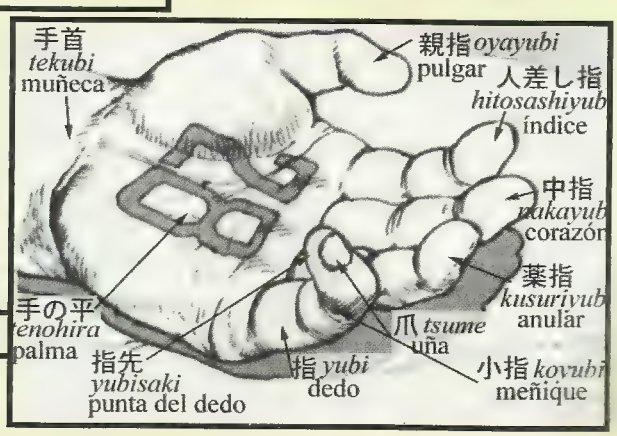


Toriyama Akira / *Toriyama Akira, the World*, Shûeisha

顔 kao-cara

体 karada-cuerpo

手 te-mano



漫画例 Manga Ejemplos

El vocabulario de las partes del cuerpo puede parecer sencillo, y de hecho lo es hasta cierto punto. En estos mangaejemplos intentaremos ofrecer una visión más clara del tema a través de viñetas manga.

Urasawa Naoki / *Yawara,* Shôgakukan

Yawara: 歯がかけちゃった～～!!
ha ga kakechatta-!
diente PS salir (resultado neg.)
¡Se te cayó un diente!

Sayaka: はっ！？
ha ?
diente?
¿¡Un diente!?

En el primer ejemplo, vemos una de las palabras aprendidas en la página anterior: se trata de la palabra *ha* (diente), escrito la primera vez en kanji 歯 y luego en hiragana は. Un apunte gramatical: cuando una frase acaba en *chatta* o *chau*, suele indicar que la acción indicada por el verbo tiene un efecto negativo.

Takahashi Rumiko / *Ranma 1/2,* Shôgakukan

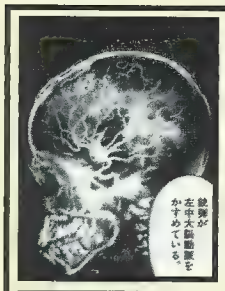
Título: PART.6 心も体も
paato roku kokoro mo karada mo
parte 6 corazón también cuerpo también
Sexta parte: En cuerpo y alma

En esta ilustración de Ranma 1/2, aparte de ver la ya conocida palabra *karada* (cuerpo), tenemos la palabra *kokoro. Kokoro* significa "corazón", pero se trata de un "corazón" espiritual, se trata de la mente, el alma, lo que no es el cuerpo pero que nos hace humanos. La palabra *kokoro* puede traer malentendidos por la amplitud de campo que abarca. La palabra "corazón", el órgano físico que bombea la sangre del cuerpo se llama 心臓 (*shinzô*). No hay que confundir ambas palabras (*kokoro* y *shinzô*) aunque en castellano se llamen ambas "corazón". La partícula *mo* significa "también". La traducción literal de la frase es "el corazón también y el cuerpo también". La traducción propuesta es "en cuerpo y alma".

Fujishima Kôsuke / *Aa Megami-sama,* Kôdansha

Robot: オッパイ　ミサイル
oppai misairu
tetas misil
¡Misil pectoral!

Como en todos los idiomas, las partes del cuerpo, aparte de su nombre formal, pueden tener uno o más nombres vulgares. Esto también pasa en el japonés, como por ejemplo aquí, en que vemos a un robot femenino que parodia a Mazinger Z y su Fuego de Pecho. La palabra normal para decir "pecho" es *mune* pero ella utiliza la palabra *oppai*, palabra con el mismo sentido y connotaciones que en español tiene "tetas". Al igual, por ejemplo, la palabra *ketsu* es la palabra vulgar para indicar "trasero".



Urasawa Naoki / *Monster,* Shôgakukan

Tenma: 銃弾が左中大脳動脈かすめている。
jûdan ga sachû dainô dômyaku kasumete iru
bala PS centro-izquierda cerebro arteria rozar (gerund.)
La bala está rozando la arteria cerebral media

Al igual que en español, hay literalmente miles de palabras referidas al cuerpo humano, la mayoría de ellas utilizadas solamente en ámbitos médicos. En esta lección hemos visto las palabras más comunes y generales referidas al cuerpo, pero es interesante ver ejemplos como éste para cerciorarse de que este mundo es muuuuy amplio. Por ejemplo, a bote pronto, el cerebro 脳 (*nô*) se divide en大脳 (*dainô*, cerebro), 小脳 (*shônô*, cerebelo) y 間脳 (*kannô*, mesencéfalo). En este ejemplo nos hablan de una arteria en concreto del cerebro, cuya traducción literal es "arteria del cerebro, parte central izquierda". Esta fraseología médica complicadísima es muy común en los manga de médicos, como Black Jack, de Tezuka o Monster, de Urasawa.

Ôtomo Katsuhiro / *Akira,* Kôdansha

Tetsuo: 俺はいま頭が痛いんだ‥
ore wa ima atama ga itai n da
yo PTo ahora cabeza PS doloroso ser
Ahora tengo dolor de cabeza...

Al final de la teoría, en la página anterior, hemos visto como formar frases del tipo "me duele X". Este es un ejemplo real de cómo se utiliza la expresión. La palabra *itai* (doloroso) es un adjetivo "i" y funciona como tal (v. lección 13). En cambio, en español utilizamos un verbo (doler) para formar la expresión. Es por ello que puede ser difícil de entender la estructura de la frase. Sin embargo, es muy importante saber dominar esta estructura por razones obvias.

Glosario

Hiragana y katakana: Los dos silabarios (alfabetos) del idioma japonés. (l.1 y 2)
Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios. (l.3)
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede (l.16).
PS: Partícula de Sujeto. Ej: *ga*
PTo: Partícula de **Tópico.** Ej: wa
Rômaji: El alfabeto occidental, es decir, nuestras letras, como oposición al sistema de escritura japonés (kana / kanji)
Tópico: Concepto que indica "qué es lo importante", "de qué se habla". (l.16)

練習 EJERCICIOS

Marc Bernabé

¿Ya habéis estudiado bien los contenidos de la lección? Pues preparar los cerebros, que vamos a por los ejercicios. Como siempre, las respuestas saldrán en el próximo número, aunque si queréis saberlas antes, sólo tenéis que ir a la página web: www.dreamers.com/nihongo/.

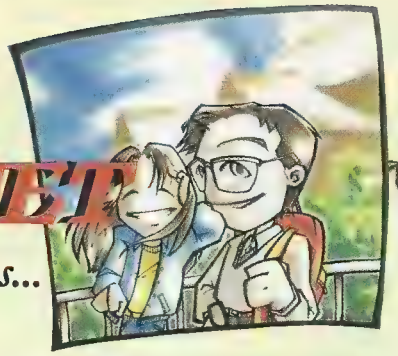
1- ¿Cómo se llama "cuerpo" en japonés"? Escribe las palabras más básicas en japonés y da su lectura en rômaji
2- ¿Cómo se dice "cara" en japonés? ¿Y "mano"? Escribe el vocabulario básico de la cara y de la mano.
3- ¿Cómo se dicen en japonés las siguientes palabras: cerebro, pulmones, estómago?
4- Traduce al japonés "tus ojos son bonitos" (tus=, あなたの (*anata no*) bonito= きれいな (*kirei-na*)->Atención se trata de un adj. na y tendréis que repasar la lección 14)
5- Traduce al español 彼の腕は強いです。(*kare no ude wa tsuyoi desu*) *kare*=él / *no*=part. posesiva / *tsuyoi*=fuerte / *desu*=v.ser (l.9)
6- Traduce al japonés: "me duele la espalda".
7- Traduce al español 肩が痛いです(*kata ga itai desu*)
8- ¿Qué dos palabras hay en japonés que se traduzcan por "corazón" y cuáles son sus diferentes sentidos?
9- ¿Cuántas palabras hay en japonés referidas al cuerpo humano?
10- ¿Cuál es el equivalente vulgar de la palabra , お尻 (*o-shiri*)? ¿Y el de 胸 (*mune*)?

Respuestas de los ejercicios de la lección 25

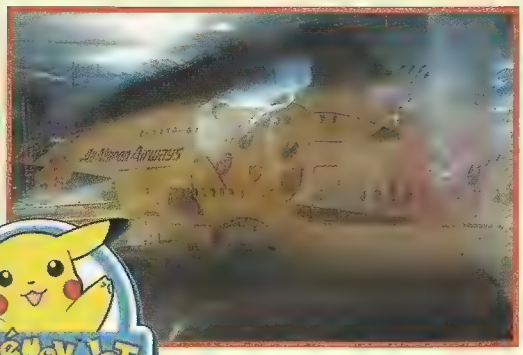
1- Un contador es un sufijo que se coloca detrás de un numeral. Sirve para indicar número, para decir "cuántas" cosas hay.
2- Depende de las características físicas del sustantivo al que queramos contar. Dependiendo de la forma, del material con que está hecho, del tipo de cosa que se trate, elegiremos un contador u otro.
3- 1=一枚(*ichimai*) /2= 二枚 (*nimai*) /3=三枚 (*sanmai*) / 4= 四枚(*yonmai*) /5=五枚(*gomai*) /6= 六枚 (*rokumai*) /7=七枚 (*nanamai*) / 8=八枚 (*hachimai*) /9= 九枚(*kyûmai*) /10=十枚 (*jûmai*). Se utiliza para contar cosas planas, como por ejemplo papeles, mantas, CDs...
4- 1=一本 (*ippon*) /2=二本 (*nihon*) /3=三本 (*sanbon*) / 4= 四本(*yonhon*) /5= 五本(*gohon*) /6=六本(*roppon*) /7=七本 (*nanahon*) / 8=八本 (*happon*) /9=九本 (*kyûhon*) /10= 十本 (*juppon*). Se utiliza para contar cosas delgadas y alargadas, como por ejemplo árboles, bolígrafos, dedos... También para cintas de vídeo o audio o llamadas de teléfono.
5- libros= 冊 (*satsu*) / naranjas= 個 (*ko*)
6- En el camino hay seis coches.
7- 猫を五匹ください。(*neko o gohiki kudasai*).
8- Una persona=一人 (*hitori*, lectura irregular) / dos personas= 二人 (*futari*, lectura irregular) / tres personas= 三人(*sannin*, lectura regular). A partir de *futari*, todos son regulares.
9- Para contar tazas (de café, de té...), vasos (de leche, de agua...), copas (de whisky, de vino...) o cucharadas.
10- *hachijô* son "ocho tatamis". Un tatami es aprox. 1,6m2. Por lo tanto, ocho tatamis X 1,6=12,8m2 aprox.

POKÉMON JET

Lo que no se inventen los japoneses...



Jueves 21 de Diciembre de 2000. Nos encontramos en el aeropuerto internacional de Frankfurt, escala obligatoria para un viaje a Japón (Frankfurt, París, Amsterdam o Londres suelen ser los aeropuertos típicos en los que se hace escala en un viaje a Japón, puesto que no existen vuelos directos desde España). Tras dos escasas horas de vuelo desde Barcelona, nos disponemos a sentarnos para esperar la hora de despegue del avión que nos llevará por segunda vez al país del sol naciente. Es de noche, pero mirando por la ventana se distingue la silueta del aparato y un Pikachû pintado en él. ¿Un Pikachû? ¿¡Pero esto qué es!?



Pokémon Jet

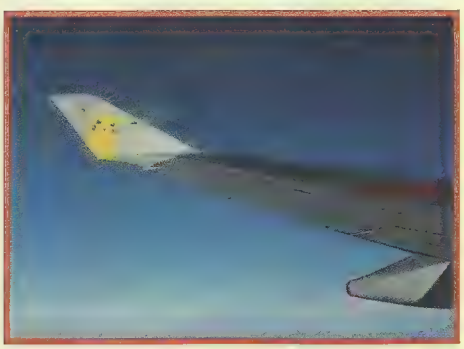
Ya había oído hablar de él, pero nunca habría creído que tendría al mismísimo Pokémon Jet en las narices y menos que tendría la oportunidad de montarme en él durante las más de once horas de vuelo Frankfurt-Tokio. Pero el destino nos depara casualidades como ésta y aquí tenemos a un otaku ante un enorme *Boeing 747-400* en cuyo fuselaje hay pintados una serie de pokemones, entre los que destaca un enorme Pikachû en la parte delantera y el logo (americano) de la serie en la parte central. Digo "americano" porque fueron ellos los que pusieron el inútil acento sobre la "e" de *Pokemon*, cosa bastante estúpida si consideramos que, en Japón, la pronunciación de esta palabra es mucho más cercana a *Pokemón* que a *Pokémon* (aparte de que la segunda se salta a la torera las reglas de acentuación del español, pero eso es otro tema...).

La compañía propietaria del engendro es **ANA, All Nippon Airways** (o **Zennikkû**, como le llaman ellos) y en total existen tres aviones de esta compañía japonesa, la más importante de Japón junto con **Japan Airlines (JAL)**, que surcan los cielos decorados al estilo **Tajiri-Nintendô**... Dos de ellos sirven sólo dentro de Japón, y uno, uno sólo, el que tenía en ese momento ante mis ojos, surca los cielos del "mundo mundial". La casualidad del otaku quiso que coincidiera el día y hora de nuestro viaje con el vuelo del *Pokémon Jet* (el nombre con que se bautizó al engendro). Y es que el avión está un día en Frankfurt, el otro en Tokio, al otro en Bangkok y al siguiente en Nueva York...

La decoración del avión

Claro está que lo que más salta a la vista es la decoración exterior del avión, que se puede ver en forma de esquema en los dibujos adjuntos. Pero cuando uno entra al avión se encuentra con un enorme peluche de Pikachû dándole la bienvenida junto a las amables azafatas japonesas, que llevan en la solapa un "pin" especial de Pikachû.

La sorpresa sigue cuando vemos en los reposacabezas que han colocado el típico papel para proteger el asiento, pero que en ese papel-tela hay impresos también Pikachûs y Hitokages y Zenigames... ¡Ah! Os preguntaréis qué son estos nombres... Bueno, es que la serie de *Pokémon*, como fue importada primero a los Estados Unidos, sufrió las típicas mutilaciones y cambios... Aparte de censurar capítulos y escenas, a los americanos les dio por poner el acento en la "e" de la palabra *Pokemon* (comentado más arriba) y a cambiar los nombres de Satoshi (Ash), Hitokage (Charmander),



Zenigame (Bulbasaur) y de todo cristo. El único que se salvó fue Pikachû...

Siguiendo con el *Pokémon Jet*, las cortinas que proporcionan privacidad a las azafatas mientras hacen sus preparativos con las comidas y demás, también son pokemónicas, y la sorpresa mayúscula viene cuando al servir las comidas, ¡las azafatas aparecen con delantales repletos de Pikachûs y sirven las bebidas en vasos Pikachû! Por suerte, no soy ni fan ni detractor de la serie (la verdad es que me deja indiferente), así que no me dio ningún infarto. A un fan le hubiera dado un infarto de alegría y éxtasis y a un detractor... bueno, igual que si montáramos a Lázaro Muñoz en un hipotético "*Dragon Ball Jet*". ¿Lo podemos imaginar todos? Muy bien, pues... (^_^)

Un viaje aburrido

Hay que dejar bien claro, sin embargo, que por mucho *Pokémon Jet* que sea, sigue siendo un *Boeing 747* y que las once horas mínimas que hay desde Frankfurt a Tokio se hacen igual de largas que con cualquier otro avión. ¿Por qué estará tan lejos Japón? Quizás ésta sea una de las gracias que este país tiene para atraerme tanto... Suerte que tras las dos películas de rigor nos pasaron un capítulo de *Pokémon* (os confesaré un secreto... Fue la primera vez que veía un capítulo de *Pokémon*...) bastante entretenido... Eso sí, los muy tacaños no regalan nada como recuerdo, ni un "pin", ni un llavero, ná de ná... Aunque en la revista de a bordo ponía que podías comprar cosillas de *Pokémon*, entre ellas una réplica del avión en el que íbamos montados.

Bueno, a decir verdad, fue un viaje un poco menos aburrido gracias a toda la parafernalia *Pokémon* montada en el avión. Y es que uno no atraviesa Siberia todos los días mirando por la ventana y viendo a Pikachû en la punta del ala del aparato. No hace falta decir que tras el pesado viaje nos lo pasamos en grande en Japón. Para muestra un botón: en el Japan Times de este mes hay un relato de nuestro segundo fin de año consecutivo en el país del sol naciente, con celebraciones especiales de fin de siglo incluidas... ¡Espero que os guste!

Marc Bernabé

STORMRIDERS

Este mes tratamos un verdadero descubrimiento del cine de Hong Kong, me refiero a Stormriders.

Stormriders fue un gran éxito de taquilla en Hong Kong, de hecho el mes en el que se estrenó desbancó al Mundo Pérdido de Steven Spielberg. El guión original de Stormriders está basado en un manga chino, para la adaptación de dicho manga se dispuso de un presupuesto exagerado teniendo en cuenta el actual estado del cine proveniente de Hong Kong. Pero claro la productora Golden Harvest se arriesgo con el proyecto y salió ganando con creces.

La historia gira en torno a un despiadado señor de la guerra, Lord Conquer con increíbles poderes sobrenaturales. Según las escrituras Lord Conquer deberá adoptar a dos niños muy peculiares para que más adelante le ayuden a conquistar todo el continente. Los nombres de dichos niños son Nube y Viento, que serán arrebatados de los brazos de sus padres y criados por Lord Conquer desde su niñez. Pasado el tiempo los niños crecen y se hacen increíblemente poderosos, pero Lord Conquer no está satisfecho, ya que recibe una nueva profecia. La nueva revelación le indica que serán sus hijos adoptivos quienes le han alzado al poder con facilidad, que serán ahora quienes acabaran con su vida. Su plan es sencillo decide enfrentarlos el uno al otro para que se destruyan mutuamente, y para ello utilizará a su propia hija.

Nube está enamorado de la hija de Conquer al igual que Viento, por lo que decide casarla con este último para que Nube cegado por la ira intente recuperarla.

La treta de Lord Conquer parece funcionar, pero lo único que ocurre al final es que la hija de Lord Conquer muere en el transcurso del combate. Nube y Viento escapan de Lord Conquer, pero volverán a vengarse de él, y así lo hacen una vez han renovado sus poderes. La batalla final es grandiosa, parece que ni los dos juntos podrán vencer a su maestro, pero al final uniendo sus fuerzas Nube y Viento crean una tormenta de poder que destroza al viejo Lord Conquer.

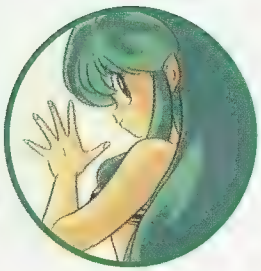
El reparto de actores es inmejorable, Aarón Kwok y Ekin Cheng, ídolos juveniles en Hong Kong interpretan los papeles principales, pero también podemos ver en papeles secundarios a Anthony Wong, Michael Tse e incluso la famosamente tórrida Hsu Chi.

Esta superproducción repleta de efectos especiales nos recuerda a la mítica película Hong Kongnesa "Zu Warriors" , es bastante más cómica, pero los efectos especiales y las coreografías de combates son bastante similares con la diferencia de que en la época de proyección de Zu Warriors los medios tecnológicos eran bastante menores.

En conclusión, una cinta con muchas pretensiones y mucho despliegue de medios técnicos, pero que lo único que podrá daros es ,como mucho, una tarde de diversión y palomitas aseguradas delante del televisor. Lo cual viendo la cantidad de películas mediocres que pululan actualmente en el mercado es más que satisfactorio.

Enrique Herranz

LAMU



Lamu, Lum, Urusei Yatsura o como la queráis llamar ha sido es y será una de las series que menos comprensiblemente llegó al fracaso editorial. Y lo cierto es que todavía no me lo explico: con una serie de animación como respaldo, un humor de lo más refrescante, y una película de animación de la misma, todavía no entiendo qué pudo fallar.

Lo único que se podría achacar a esta teoría es que la serie de animación se emitió tan sólo -según creo- en un canal autonómico catalán. Y bueno, Cataluña es una de los lugares donde más manga se lee, pero eso no hace que un manga se pueda mantener como algo rentable. Quizás fue por eso por lo que Lamu no aguantó lo suficiente. De todos modos, nos quedan estos ocho números, que no hacen sino ponernos los dientes largos una vez que conocemos la verdadera longitud de la obra. Si nos fijamos en su autora, se puede observar que es el mismo esquema con el que nos tiene acostumbrados (o mejor dicho, al esquema con el que comenzamos por entonces a acostumbrarnos). Es decir, un chico y una chica que se gustan, pero que mantienen una relación un tanto extraña porque uno de ellos (y en algunas ocasiones ambós) resulta tener algún carácter extraño o especial. En este caso, nos encontramos con un chico llamado Ataru Moroboshi que ve como su vida cambia tras la llegada de una nave extraterrestre a su ciudad (hombre! Y a quien no!). Pero por si esto era poco, resulta que de dicha nave sale, entre otros, una chica de otro planeta que entiende como ropa tan solo un bikini de dimensiones reducidas.

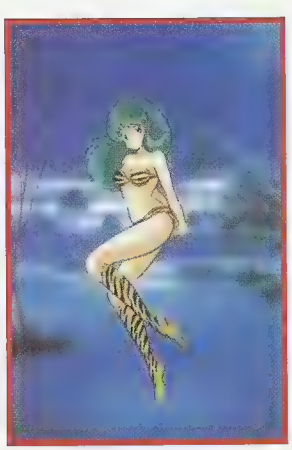
Vamos, y por si aquello no resultaba suficiente, resulta que ha sido el único terrícola elegido para pasar una prueba para salvar la Tierra. Empezamos bien.

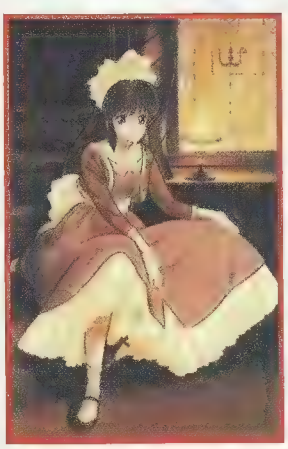
Todo ello se ve salpicado por una novia celosa, un suegro de dimensiones descomunales, unos padres que parecen sacados de la tele, y muchísimos personajes secundarios más. En resumen, eso hace que esta serie se pueda definir, si no como una de las mejores de Rumiko, sí la más graciosa. El grafismo es el que lleva haciendo Rumiko toda su vida, aunque quizás en estos momentos de su carrera todavía no había alcanzado la limpieza de trazo que finalmente consiguió con Inu-Yasha o Ranma.

Otro aliciente más serían también los correos, que tienen entre sus líneas a muchos de los que ahora son compañeros o incluso grandes personajes del mundillo (llámense Lázaro, David Ramirez, Sergio Herrera). Es agradable comprobar que todos comenzamos como fans.

Finalmente, no quiero terminar este artículo sin decir que en estos momentos en los que las publicaciones de humor son tan escasas (o en ocasiones tan malas), os propongo que le deis una oportunidad a esta serie, que transcurre número a número mediante pequeñas historias cortas que si no te hacen al menos sonreír debe significar que tu sentido del humor es más bien escaso.

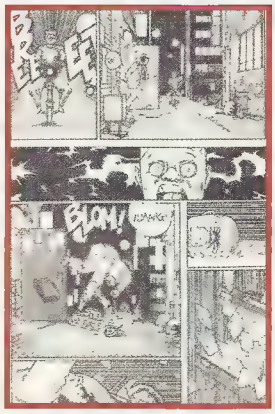
Andrés G. Mendoza





LAMU
Autor: Rumiko Takahashi
Año: 1994
Editorial: Planeta De Agostini
8 números (275 ptas y 300 ptas).

LA ESCOLTA DEL SULTAN



La escolta del sultán es otro de los grandes mangas que se han editado en estas latitudes y por desgracia han pasado totalmente inadvertidos. Planeta de Agostini sacó este fastuoso manga de 280 paginas en 1996, obra de Akihito Takadera, Haruka Takachiho y del inimitable Katsuhiro Otomo.

Lo componen tres historias, la primera guionizada por Otomo y las dos siguientes son guionizadas por Haruka Takachiho. El dibujo corre a cargo del experimentado Akihito Takadera.

Takadera muestra en esta obra un estilo muy depurado con imágenes que algunos llamarían recargadas, a mí realmente no me lo parecen, simplemente son obras de un dibujante minucioso y metódico en su trabajo, algo que muchos dibujantes superventas tendrían que copiar.

Del guión que puedo decir...magistral, La historia corta de Otomo me encantó. Te engancha desde el primer momento y hasta el final no puedes dejar de leer. Comienza explicando desde el punto de vista de un policía, el teniente Kanabuchi, como es la sucesión de poder en el mundo del hampa en Japón. De los tres candidatos, como nuevo capo de capi está Shiroyama, un Yakuza de la nueva escuela que ha llegado a su actual posición de poder gracias a la fuerza del dinero.

Shiroyama en secreto entrena a un grupo de pequeños matones para que hagan el trabajo sucio en contra de su competidor Kadowaki.

Al principio el pintoresco grupo no sabe para quién trabaja, pero cuando detienen a su contacto con Shiroyama descubren que están a las órdenes del grupo Shiroyama. Y claro, deciden comenzar una pequeña guerra en contra de Kadowaki, pero no hacen otra cosa que empeorar su comprometida situación actual. Finalmente Shiroyama decide que mantenerlos con vida es muy arriesgado y decide eliminar a todo el grupo, pero sólo consigue matar al contacto, mientras el resto del grupo escapa.

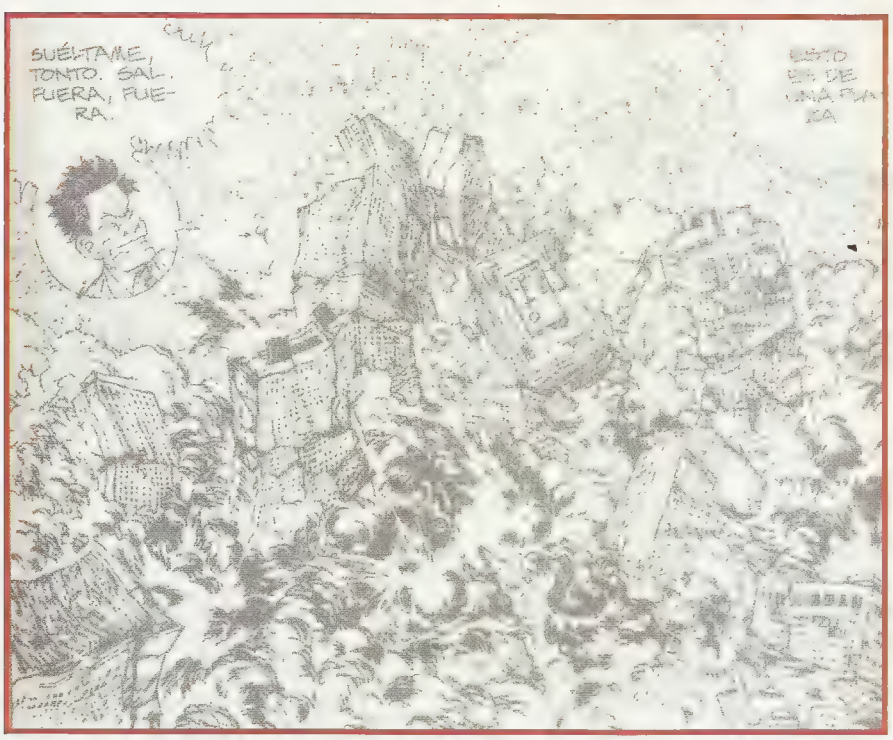
La reacción de miedo se apodera del grupo y no saben qué hacer, al final deciden terminar el fin de sus días como verdaderos guerreros samurai, atacando al origen de sus problemas, deciden atacar al grupo Shiroyama.

La batalla encarnizada entre nuestro grupo de mercenarios y las fuerzas del grupo Shiroyama se extiende desde el primer ataque al coche blindado de Shiroyama hasta el ático del rascacielos donde se encuentran las oficinas centrales del grupo Shiroyama.

La mitad del equipo muere en el asalto a las oficinas de Shiroyama, pero finalmente consiguen su objetivo, matar a Shiroyama. La primera historia termina, con los supervivientes escapando de la policía con el sol naciente de fondo y pétalos de cerezo volando a su

alrededor. Las dos historias restantes se centran en los tres personajes con más suerte que he visto en el mundo del manga, Kazuyuki Hanawa, Masato Izumi y Takumi Tanaka tres jóvenes que ven como la banda de motoristas a la que pertenecen se disuelve para que sus miembros se concentren en los exámenes de selectividad. Pero ellos se resisten a la idea de abandonar la vida de aventuras y deciden montar su propia banda de motoristas, pero en su noche de inauguración se topan con un motorista que acaba de robar en una tienda y deciden perseguirle para entregarlo a la policía, a partir de aquí todo son enredos en la persecución, Izumi choca con un yakuza y ve la droga que llevaba este en un maletín. Esto hace que más de 30 coches de la yakuza se unan a la persecución, más los coches y tanques de la policía que persiguen a los yakuza ,y para rizar el rizo los 19 coches y 112 motos del grupo de moteros macross que decide unirse una vez más para ayudar a sus compañeros.

La persecución termina en un parque de atracciones, que claro está, queda totalmente demolido después del paso



de los tres amigos. Pero todo tiene un final feliz, capturan al motorista ladrón y les dan un diploma en agradecimiento.

En la última historia que también protagonizan nuestro tres amigos Hanawa, Izumi y Tanaka los tres han visto su verdadera vocación y, claro está, es la de ser policías. Unos policías un tanto mediocres, la verdad, pero es esa singularidad la que les hace llegar a ser la escolta del sultán Ajeba. Los altos cargos del ministerio del exterior no tienen mucho aprecio por este sultán, pero no pueden quedar mal con él, por lo que deciden sustituir a los miembros de las fuerzas especiales por los peores policías de todo Japón, esos son Hanawa, Izumi y Tanaka.

Lo malo es que no ocurre lo que ellos pensaban, los tres a pesar de su incompetencia consiguen que el sultán sobreviva a los numerosos atentados que sufre a lo largo de su estancia en Japón, sin tener en cuenta los daños colaterales, ya que para salvar la vida del sultán destruyen el aeropuerto internacional de Japón, el edificio del parlamento e incluso todo el barrio de shinjuku.

Como siempre la destrucción acompaña a nuestro trío, pero como siempre terminan ascendiéndolos, ya que el sultán ha quedado tan impresionado que decide iniciar nuevos proyectos petrolíferos con los que Japón saldrá muy beneficiado.

Para terminar deciros que es un manga que al principio no convence demasiado, pero si lo lees con tranquilidad de principio a fin te das cuenta que tienes entre las manos una obra maestra.

Tormentosos Saludos
SandStorm

LA ESCOLTA DEL SULTAN
Autor: Akihito Takadera
Haruka Takachiho
Katsuhiro Otomo
Año: 1996
Editorial: Planeta De Agostini
número único a 1395 ptas.

Un futuro próximo. La ciudad, consumida por la fría tecnología. Peligro en cada rincón. No hay nada sagrado. Nadie está seguro. Contra esta decadencia, una renegada figura permanece firme, sin mostrar clemencia hacia aquellos que abusan de sus poderes.

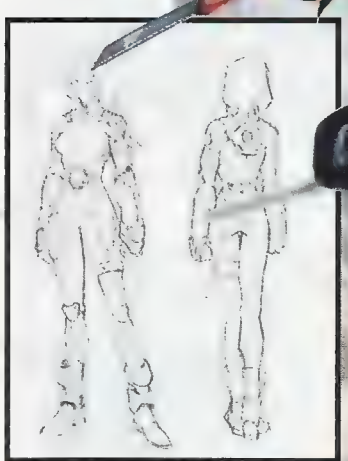
VAMPI

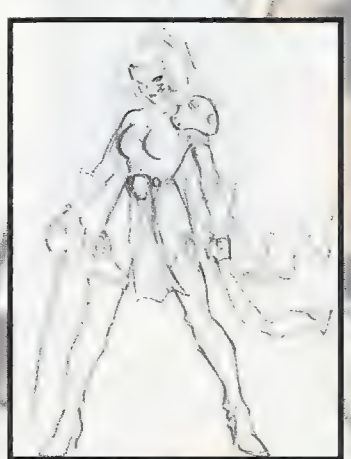
Combinando el manga japonés con los efectos cinematográficos de películas como "La naranja mecánica", "Bladerunner" y "Matrix", VAMPI es diferente a todo lo visto hasta ahora, o casi. Inspirado en el legado que va dejando la mítica serie VAMPIRELLA, VAMPI es el personaje de su propia serie con nuevos poderes y asuntos que resolver, con un espíritu reforzado para las exigencias del nuevo milenio.

Escrito por David Conway y acompañado de sorprendentes dibujos de Kevin Law, VAMPI continua rompiendo el tradicional estilo del cómic americano de la década pasada, para crear un nuevo estilo que empieza a tener forma, al igual que muchos adeptos.

ARGUMENTO

Switchblade Kiss, el primer arco de esta nueva serie, nos da a conocer a Vampi, una "sucesora" de Vampirella, que es enemiga de la sangre humana, lucha contra los malos en el futuro con mucha tecnología, sin darnos mas explicación de porque hace lo que hace, que sé ira viendo conforme avance la serie. Siguiendo con su explosivo debut Vampi se dirige al corazón de la oscuridad en busca de la misteriosa "Escalera". Que qué es la "Escalera" , y porque es tan crucial para Vampi recuperarla, o más importante todavía quien es el misterioso arcángel que la controla y, que dejara de salvaguardar.

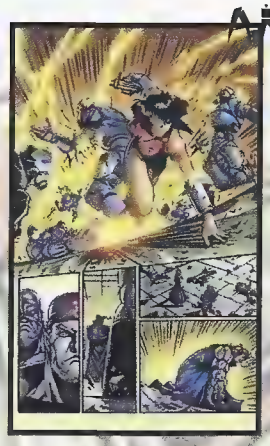




El caso es que el arcángel es malo de narices y para aderezar el asunto aparecen los presidentes muertos (DEAD PRESIDENTS), que son bastante bestias y sangrientos, lo cual promete una desproporción de acción y sangre que a todos nos gusta (Siiii). Y en efecto sangre, tortas, mas sangre y más tortas y al final el Arcángel derrotado, y a que no sabéis para que sirve la escalera, para que Vampi se libere de su sed de sangre y así alcanzar su liberación. Pero resulta que el Arcángel esta vivo por que el que había muerto era el guardia, por decirlo de alguna forma, y la batalla había sido tan espectacular que se empieza a ver a nuestra heroína en apuros.

OPINIÓN

Bueno no os voy a contar nada mas de la historia que me da a mi que os la estoy pisando un poco, que si os tengo que contar lo que pasa en los 12 números que lleva serie , no os voy a dejar con el gusanillo de ¿qué



pasará?. Vamos a lo que vamos, hasta ahora os he ido mostrando cosillas con este ya conocido estilo pero este es de lo mejorcito en cuestión de dibujo de los que os he hablado, Kevin Law es un dibujante en potencia y espero que de aquí a un par de años cuando inevitablemente se vaya de la serie para dibujar otra cosa, me sorprenda con un estilo, si cabe, mas vanguardista todavía. La cuestión del guión es otro cantar, para cinéfilos y comiqueros, la historia le parecerá un batiburrillo de películas, libros y cómics en general, pero como siempre digo esta la cosa bastante difícil para innovar en estos temas pero, esto se irá viendo con el paso de los años. Estamos siempre con lo mismo, mi cuerpo esta maldito por ser un vampiro, y no me gusta el sabor de la sangre, quiero ser una persona normal y si para ello tengo que matar a casi todo el planeta, que por cierto esta corrupto a mas no poder, pues bien , eso si con unos remordimientos por ello de aquí te espero. Sigamos, para este propósito necesito encontrar algo que me dará una vida normal como la de cualquier adolescente del futuro, sin poderes, con granos, en definitiva la pubertad propiamente dicha. Siempre hay poderes oscuros que impiden que te conviertas en una persona normal, por que es el equilibrio del universo el que ha decidido que sea así, entonces para que hacen una puerta trasera (no lo entiendo muy bien, pero es la filosofía de la ciencia - ficción). Bueno una vez hecha la critica, que por cierto no es un cómic malo, que engancha un rato, y visualmente es de lo mejorcito que he comentado hasta ahora, os lo recomiendo para todos aquellos que: les guste este estilo, les gusten los vampiro y ese mundillo, les gusten los poderes y la tecnología, los trasfondos tecnológicos pre-apocalípticos, y como no las tortas por doquier y en abundancia. Con esto termino y "Que los dioses del Olimpo os acompañen en vuestro camino"

Pablo García López

Carlos Salgado´01

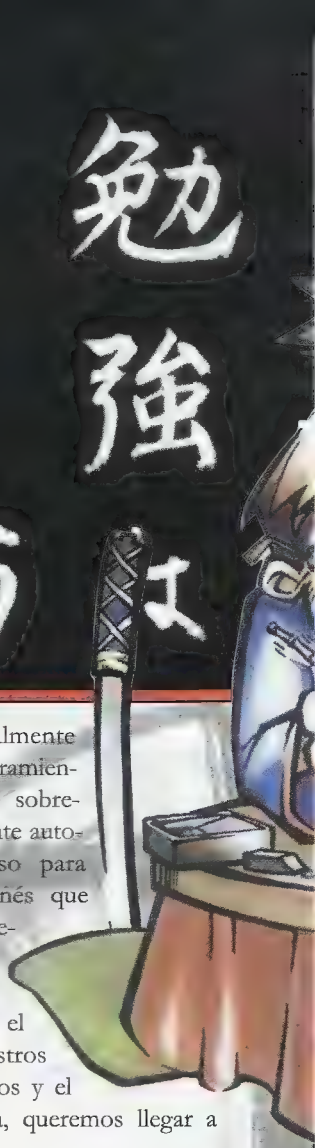
redacción

Por J.M. Ken Niimura

Japonés en viñetas

Curso básico de japonés a través del manga

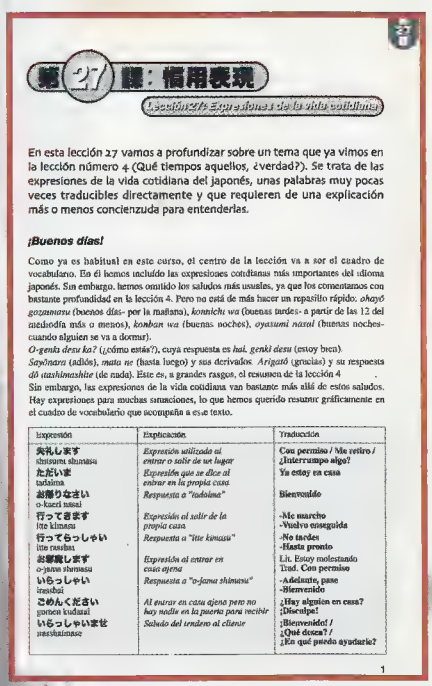
Marc Bernabé



El título lo dice todo, por fin los aficionados al manga y al anime japonés podremos adentrarnos en el mundo del idioma japonés sin alejarnos por ello de lo que hasta allí nos ha llevado. Y es que a nadie le apetece aguantar interminables lecciones de gramática, tener que pasar escabrosos exámenes, y todo ello para aprender el idioma que se habla en la meca del manga. Pero hasta ahora, ¿acaso teníamos otra opción?

¡EL JAPONÉS ES FÁCIL!

Ahora sí la tenemos, gracias a **Marc Bernabé**, colaborador de esta casa por todos conocido gracias a su infatigable labor en el *Curso de japonés* (casi dos años y medio de cursillo mensual), y con su sección de cultura *Japan Times*, que el



第27課：慣用表現

Lección 27: Expresiones de la vida cotidiana

En esta lección 27 vamos a profundizar sobre un tema que ya vimos en la lección número 4 (Qué tiempos aquellos, ¿verdad?). Se trata de las expresiones de la vida cotidiana del japonés, unas palabras muy pocas veces traducibles directamente y que requieren de una explicación más o menos concienzuda para entenderlas.

¡Buenos días!

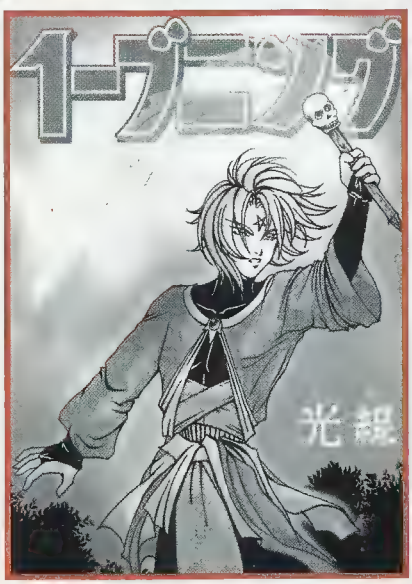
Como ya es habitual en este curso, el centro de la lección va a ser el cuadro de vocabulario. En él hemos incluido las expresiones cotidianas más importantes del idioma japonés. Sin embargo, hemos omitido los saludos más usuales, ya que los comentamos con bastante profundidad en la lección 4. Pero no está de más hacer un repasillo rápido: *ohayô gozaimasu* (buenos días- por la mañana), *konnichi wa* (buenas tardes- a partir de las 12 del mediodía más o menos), *konban wa* (buenas noches), *oyasumi nasai* (buenas noches- cuando alguien se va a dormir).

O-genki desu ka? (¿cómo estás?), cuya respuesta es *hai, genki desu* (estoy bien).

Sayônara (adiós), *mata ne* (hasta luego) y sus derivados *Arigatô* (gracias) y su respuesta *dô itashimashite* (de nada). Este es, a grandes rasgos, el resumen de la lección 4

Sin embargo, las expresiones de la vida cotidiana van bastante más allá de estos saludos. Hay expresiones para muchas situaciones, lo que hemos querido resumir gráficamente en el cuadro de vocabulario que acompaña a este texto.

Expresión	Explicación	Traducción
失礼します shitsurei shimasu	*Expresión utilizada al entrar o salir de un lugar*	Con permiso / Me retiro / ¿Interrumpo algo?
ただいま tadaima	*Expresión que se dice al entrar en la propia casa*	Ya estoy en casa
お帰りなさい o-kaeri nasai	*Respuesta a "tadaima"*	Bienvenido
行ってきます itte kimasu	*Expresión al salir de la propia casa*	-Me marcho -Vuelvo enseguida
行ってらっしゃい itte rasshai	*Respuesta a "itte kimasu"*	-No tardes -Hasta pronto
お邪魔します o-jama shimasu	*Expresión al entrar en casa ajena*	Lit. Estoy molestando Trad. Con permiso
いらっしゃい irasshai	*Respuesta a "o-jama shimasu"*	-Adelante, pase -Bienvenido
ごめんください gomen kudasai	*Al entrar en casa ajena pero no hay nadie en la puerta para recibir*	¿Hay alguien en casa? ¡Disculpe!
いらっしゃいませ irasshaimase	*Saludo del vendedor al cliente*	¡Bienvenido! / ¿Qué desea? / ¿En qué puedo ayudarle?

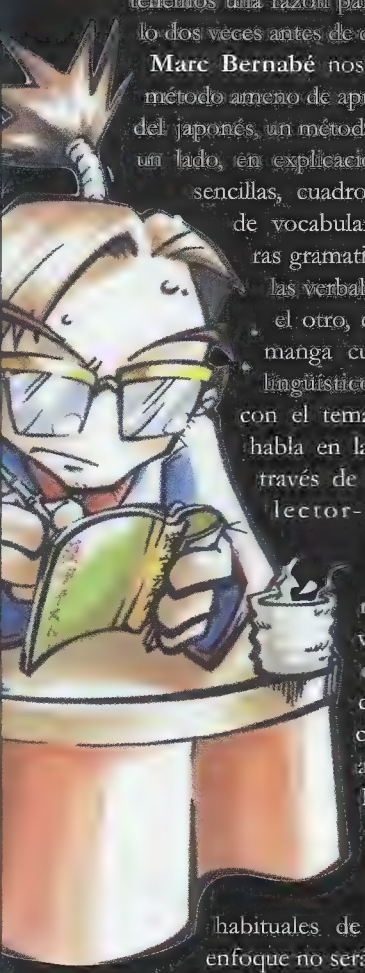


ilustre autor comparte con una servidora. La obra de **Marc Bernabé**, que se publicará en Mayo de 2001 bajo el título *JAPONÉS EN VIÑETAS, Curso básico de japonés a través del manga* de la mano de **Norma Editorial**. No es ni más ni menos que una recopilación de los cursos de japonés de los que hemos ido disfrutando hasta hoy en *Dokan*, corregidos, revisados y ampliados, con un formato totalmente distinto, y con herramientas que ayudarán sobremanera al estudiante autodidacta. Un curso para aprender el japonés que realmente nos interesa, el japonés coloquial, el japonés que se habla, el que utilizan nuestros personajes favoritos y el que, a toda costa, queremos llegar a entender.

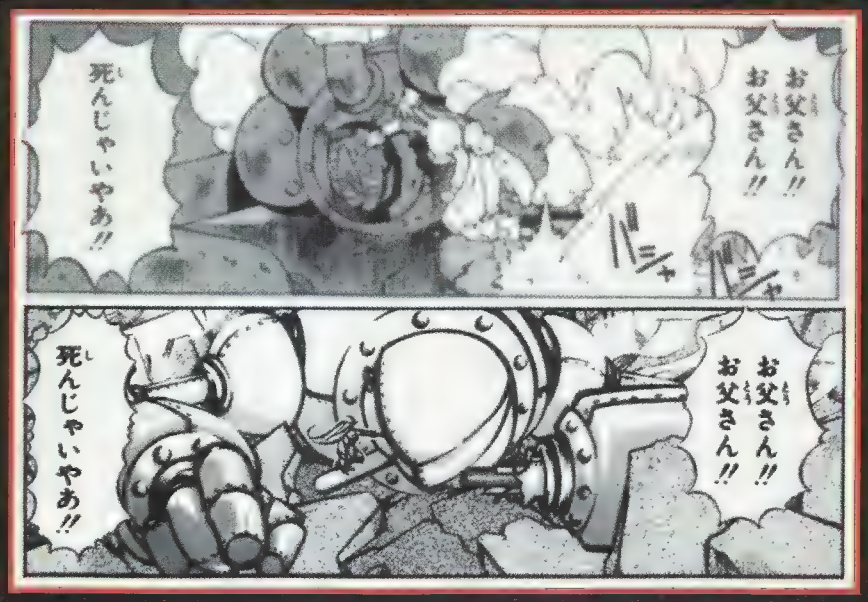
Los curso milagrosos de "Japonés/Inglés/Alemán en tres semanas" no existen, en eso estamos todos de acuerdo. Nosotros no pedíamos tanto. Pero tampoco podemos, por las razones que sea, apuntarnos a una academia y asistir regularmente a clases durante años. ¿Qué hacemos entonces? Además, en el caso del japonés tenemos el problema añadido de la dificultad, puesto que todo el mundo nos dice (¡y no miente!) que se trata de uno de los idiomas más difíciles del mundo. En fin, tiremos la toalla, que esto nos queda grande.

POR Y PARA OTAKUS

Con *JAPONÉS EN VIÑETAS*, tenemos una razón para pensárnoslo dos veces antes de dejarlo correr. **Marc Bernabé** nos propone un método ameno de aprender la base del japonés, un método basado, por un lado, en explicaciones claras y sencillas, cuadros ilustrativos de vocabulario, estructuras gramaticales, fórmulas verbales, etc. Y, por el otro, en viñetas de manga cuyo contexto lingüístico se adecua con el tema del que se habla en la lección y a través de las cuales el lector-estudiante puede ampliar, reforzar, y ver la aplicación práctica de los conocimiento adquiridos en la parte teórica.



Para los habituales de *Dokan* este enfoque no será nuevo: estamos acostumbrados al curso de japonés de Marc. Sin embargo, lo que sí será nuevo, sin duda, es la disposición distinta de las partes del curso, las ampliaciones, las nuevas viñetas cuidadosamente elaboradas por **Ken Niimura**, **Guillermo March** y **Studio Kôsen** y los nuevo ejercicios prácticos con soluciones al final de libro. La obra cuenta, además, con un apéndice en forma de diccionario de los 160 kanji más básicos, cuya introducción corre de la mano de **Albert Torres**, conocido autor de la obra *KANJI. La escritura japonesa* y del *Diccionari Japonès-Català-Català- Japonès* de **Enciclopèdia Catalana.**

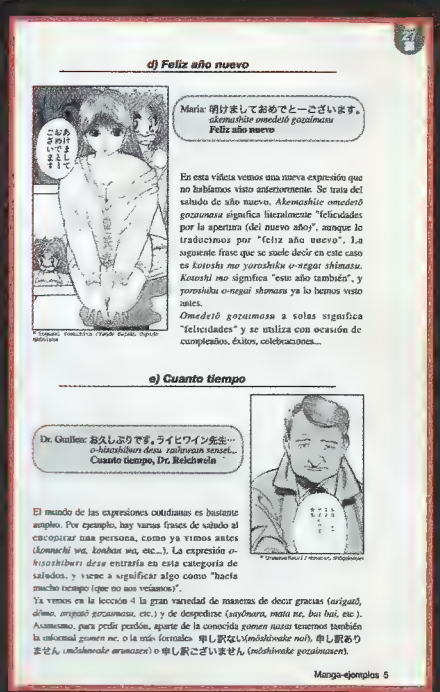


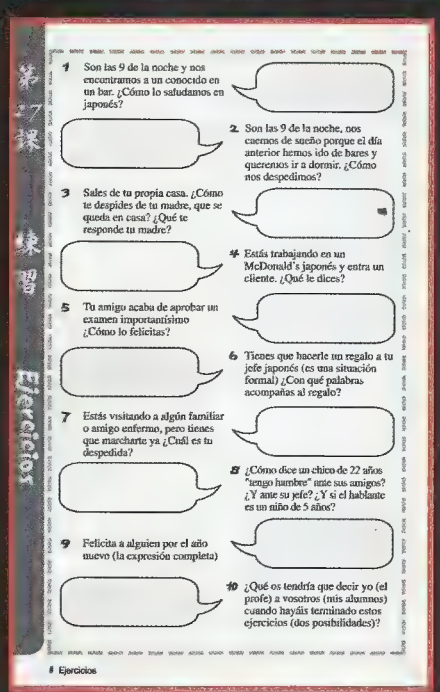
GRANDES AVALES

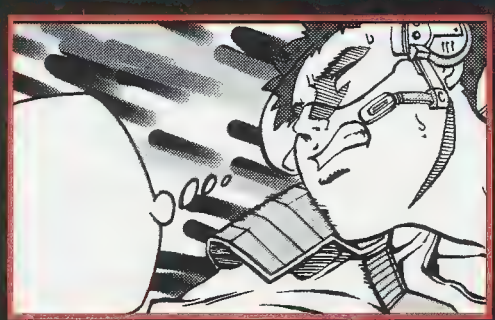
Para poner el broche de oro a esta primera incursión de nuestro profesor de japonés en el mundo editorial, el honorable **Yasuyuki Takahashi**, Vicecónsul de Asuntos Culturales de Japón en Barcelona, es el encargado de presentar el libro, una introducción en la que destaca el valor que obras como ésta tienen en la buena marcha de las relaciones España-Japón. Y, finalmente, la profesora del departamento de lengua japonesa, en la **Universidad Autónoma de Barcelona**, intérprete y traductora profesional, **Shigeko Suzuki**, se encarga en este caso de la introducción al autor y a su trayectoria académica y profesional hasta llegar a la publicación de su primera obra.

Sin duda, tenemos motivos para sentirnos orgullosos de nuestro profe, que con sólo 24 años, nos ofrece esta gran obra hecha por y para nosotros, los adictos a Japón y a todo lo que de allí venga. Gracias *sensei*, y mucha suerte en éste y en tus futuros proyectos.

Verònica Calafell







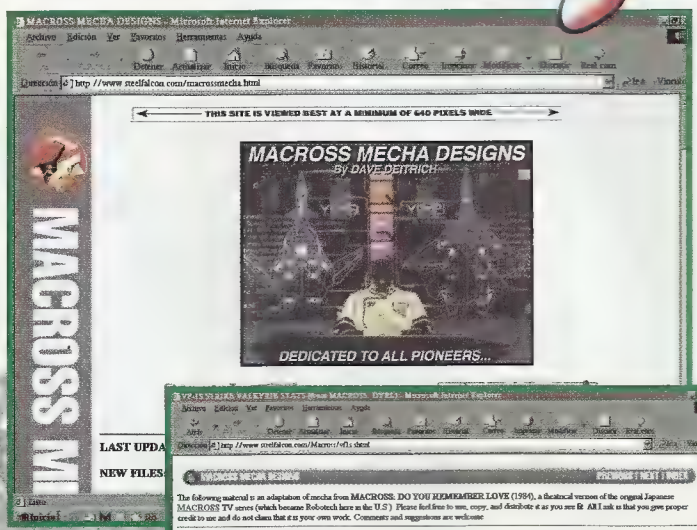
Hace tiempo que deseaba tratar este asunto, las páginas web relacionadas con los mechas, para ser sinceros, hay muchísimas páginas relacionadas con los del mundo de los mechas, pero la gran mayoría son bastante malas...ha sido un trabajo duro y costoso sondear la red para encontrar páginas que provoquen verdadero interés en los amantes de los mechas, pues bién, he aquí el resultado.

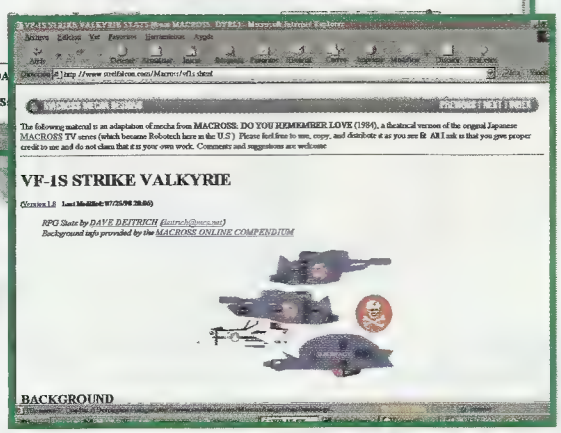
MACROOS MECHA DESIGN

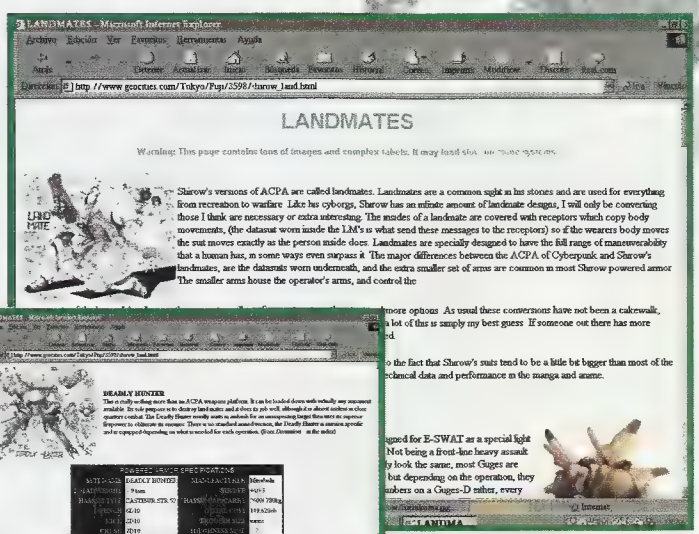
http://www.steelfalcon.com/macrossmecha.html

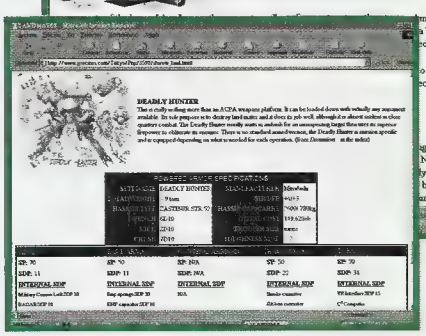
Simplemente la mejor página de Macross que he visto, el diseño de la página es relativamente simple, pero cumple con su cometido con creces.

Contiene el listado más completo de Mechas relacionados con Macross. Cada uno de estos mechas tiene una pequeña sinopsis con su historia personal y por supuesto todos los datos técnicos como pesos de cada una de las partes del mecha, armamento incluido y anexos referentes a la construcción y el tipo de materiales empleados. Sencillamente lo tiene todo sobre los mechas de Macross..no hace falta buscar más.





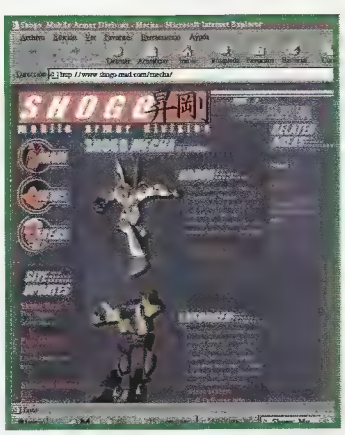




LANDMATES

http://www.geocities.com/Tokyo/Fuji/3598/shirow_land.html

Los Landmates son la visión que tiene Masamune Shirow sobre lo que debería ser un Mecha, y en esta página podemos ver todos los landmates que aparecen en los diferentes mangas de Shirow, quizá su estilo les diferencia del típico Mecha, pero no por ello dejan de tener interés.



SHOGO

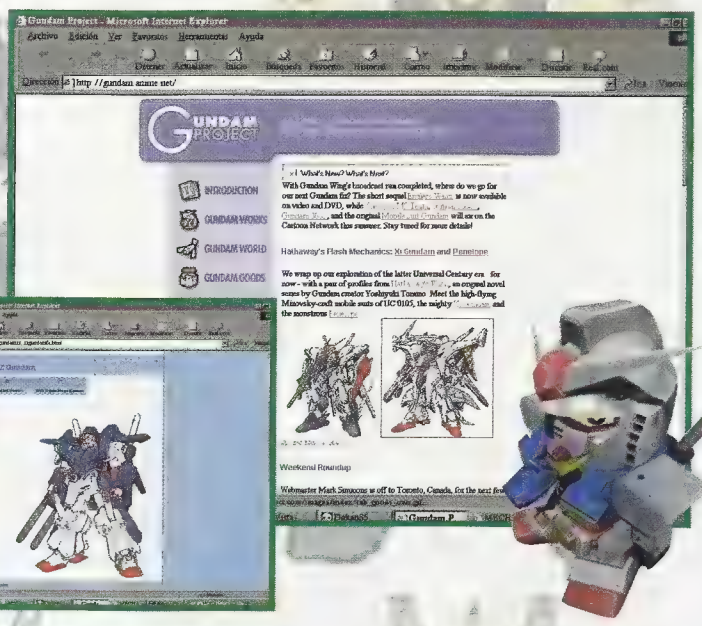
http://www.shogo-mad.com/mecha/mecha_2.asp

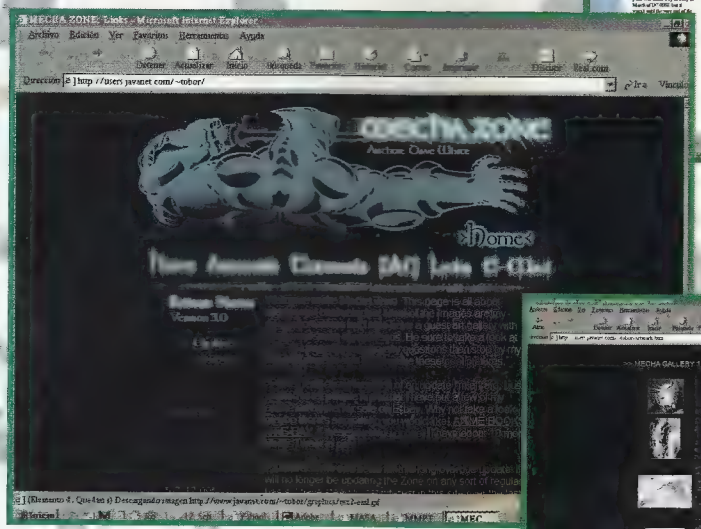
La página web del famoso juego de PC. Podéis montar en un mecha de 30 pies de grande y repartir estacazos a diestro y siniestro sin importaros nada más que vuestra munición no escasee.

GUNDAM PROYECT

http://gundam.anime.net/

Esta sí que es una web completa, aparte de tratar ampliamente las especificaciones técnicas y diseños de los diferentes mechas que aparecen en la mítica serie gundam, exponen otras cosas como los model-kits de los mechas, los mangas basados en gundam, vídeos, e incluso una exposición itinerante llamada Gundam invasión que recorre toda América para contagiar de la fiebre Gundam a los millones de fanáticos yanquis.

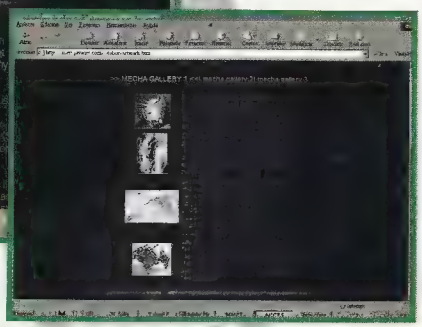




MECHA ZONE

http://users.javanet.com/~tobor/artwork.htm

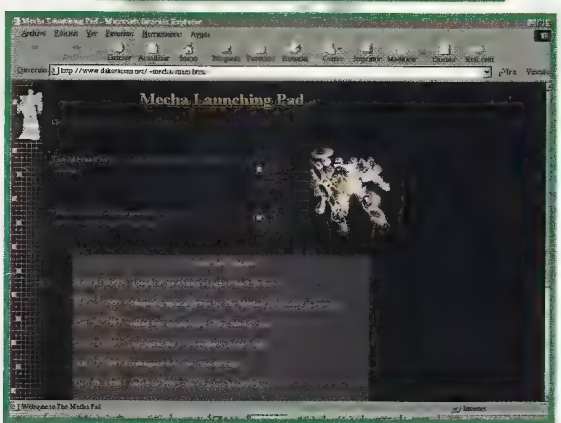
Una página interesante con varias galerías con diseños robóticos bastante buenos. Pero lo verdaderamente bueno de esta página es una sección donde puedes encontrar unos tutóriles muy útiles para diseñar tus propios mechas, y la verdad es que funcionan, cada vez me salen mejor los mechas.

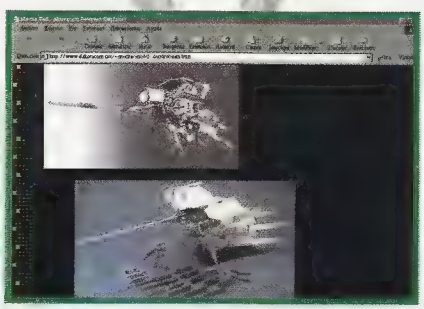


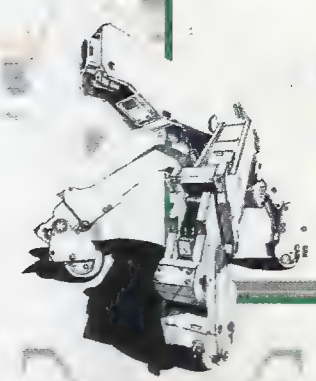
MECHA LAUNCH PAD

http://www.dakotacom.net/~mecha/main.html

Un página que mezcla los diseños de los principales mechas de Gundam con sus reproducciones en vinilo. Para ser sinceros no hay muchos diseños, sólo están los mechas más importantes de la serie, pero en cambio para compensar tienen una colección de imágenes de figuras relacionadas con la serie. Realmente envidiable.





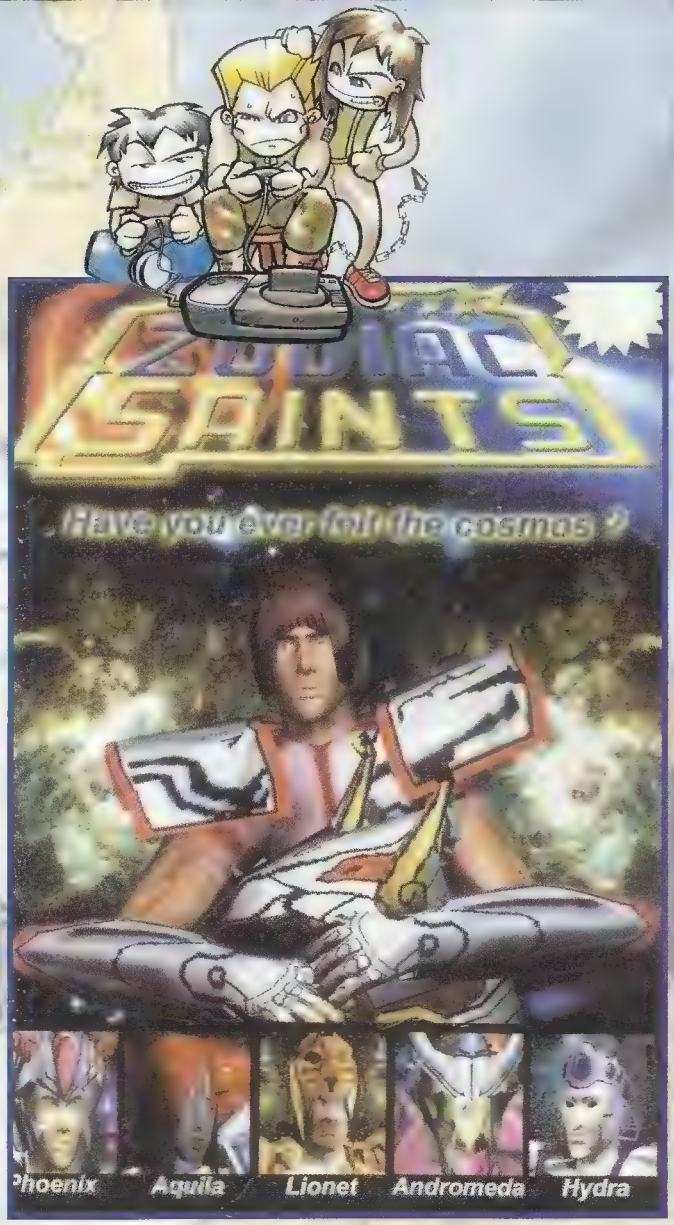


IZMO YUKI

http://plaza5.mbn.or.jp/~yt_2400/index.html

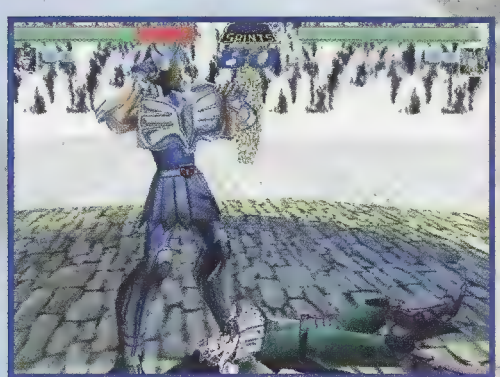
Este diseñador es uno de los creadores de mechas mas prolíficos que he visto, tiene mechas para todo y de todos los tipos, si podéis pasar a echarle un vistazo a su página os quedaréis muy sorprendidos con el nivel de este diseñador nipón. Aunque estos días la página está de baja, para cuando estéis leyendo este artículo seguramente ya estará online.

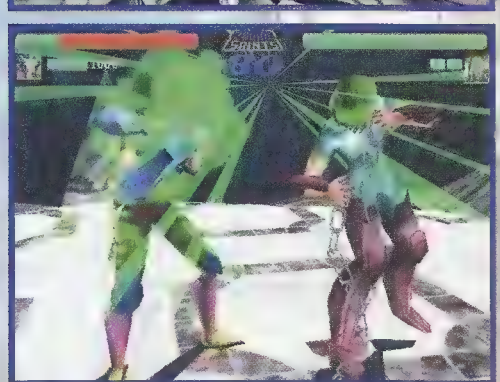
ZODIAC SAINTS



Ya han pasado quince años desde la aparición del primer videojuego de Saint Seiya. Recordamos que existen dos versiones de Famicom (Nintendo en nuestro país) y una de la portátil, Game Boy. Año tras año, esperábamos con ansia y ahínco una nueva versión, más acorde técnicamente con los tiempos que corren. Alguna, circulaba por la red, de un supuesto Saint Seiya para Mugen, y una especie de juego interactivo, a base de vídeos, todos hechos por aficionados y que rebosaba ilegalidad por los cuatro costados. Sin embargo, el pasado 8 de Mayo salió a la venta "The Zodiac Saints", una auténtica locura de compacto, el cual recoge las aventuras de los Caballeros del Zodiaco.

De mano de la compañía novata iDCE, desembarca en nuestro país, un videojuego de lucha poligonal ambientado en la serie. Como podemos observar, carece de derechos, por lo que el título ha sido basado en el original, Los Caballeros del Zodiaco.





Comencemos con los gráficos. Bastante pobres en cuanto a animaciones se refiere, contamos con los 10 caballeros de bronce (Pegaso, Dragón, Cisne, Unicornio, Andrómeda, León Menor, Oso, Hidra, Lobo y Fénix) y las dos maestras (Shaina y Marin). Si bien se podía haber esperado más en cuanto a movimientos y frames de animación, lo cierto es que cada una de las armaduras está perfectamente recreada, hasta el más mísero detalle. Matizar que hay algún caballero más currado que otro, teniendo así por ejemplo un Cisne bastante bien logrado, y un Lobo, que haría falta ser el diseñador de la serie para identificarlo con Nachi. En cuanto a colorido y demás, un sobresaliente, pero algunos escenarios, por no decir todos, son bastante cutrecillos. Lo único bueno que están fielmente basados en la serie de Kurumada, pudiendo luchar en Siberia o en el mismísimo Planetarium, aunque lugares, como la Isla de la muerte, donde Ikki se prepara como caballero, ha sido sustituido por otro llamado la Isla de la Paz. A su vez se han incluido aspectos de otro clásico de los juegos de lucha, Art of Fighting. A medida que pegamos a nuestros contrincantes, les vamos amoratando la cara y haciéndoles sangre (que gore, que gore...). Muñecos grandes y toscos, destacar también el nada parecido aspecto facial de los luchadores, así como su envergadura y tamaño. ¿No saben los programadores que el Oso es dos veces Andrómeda? ¿Y qué hay de algunos detalles como las colas que Fénix posee en su armadura? Se podrían haber esforzado un pelín más en pulir el aspecto visual de este juego, ya que los dobles de los luchadores (dos personajes iguales), no se diferencian

absolutamente en nada y ya no hablemos de la supuesta armadura de oro que recibimos al concluir el juego... ¿Sagitario?¿Pegaso dorado?¿qué narices es eso? En fin, en cuestión de gráficos no es ninguna maravilla, sino todo lo contrario. Por Dios, si el primer Tekken era mejor...

Vayamos con el mejor apartado de todo el "Zodiac Saints". La música de este videojuego, son piezas totalmente originales y creadas de propio por su programador. Melancólica en algunos aspectos y trompetera en muchos otros, nos acompañará a lo largo de toda la partida. Una vez jugadas 46 partidas os aseguro que acabaréis tatareándolas como si de vuestra canción preferida se tratase. De sonido FX, mejor ni hablar, ya que los Round 1, You Wins y demás nombres de Caballeros apenas se entienden y parecen haber sido grabados con una de las utilidades de la primera Sound Blaster 16. En mi parecer han intentado hacer algo así como la voz de ultratumba del Mortal Kombat, pero hijos míos, no lo habéis conseguido, no. Se acompaña, además, con sonidos metálicos, que hemos de suponer que suenan, al recibir algún impacto en la armadura. De circo vamos.

Los modos de juegos brillan por su originalidad (sí, soy irónico, ¿qué pasa?), ya que tenemos desde los típicos modos arcade y versus, hasta los torneos (muy bien, por asemejarlo al torneo galáctico) y las batallas de supervivencia o el mismísimo modo training, donde colocaremos al caballero que queramos de sparring o punching ball. El mejor modo, es sin duda el de por equipos donde en un improvisado King of Fighters, nos enfrentaremos a los demás caballeros, pero en grupos. Vamos, que los señores de SNK, se pueden morir de envidia...

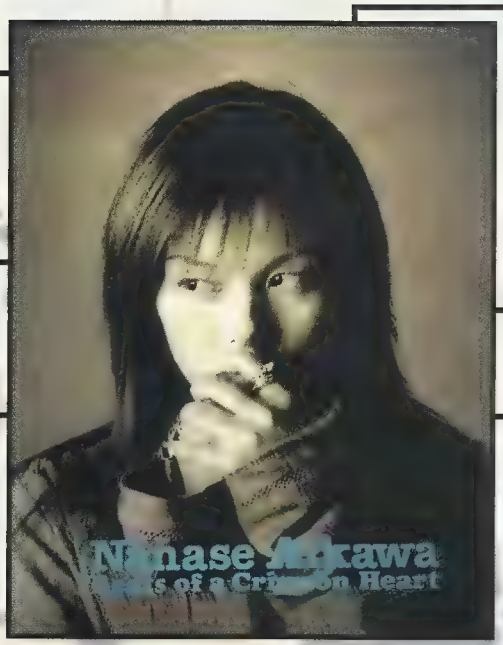
La jugabilidad es muy pero que muy escasa, debido a que todos y cada uno de los luchadores, tienen el mismo repertorio de golpes. Las mismas magias para todos ellos (o sea un par de magias, que encima, son más lentas que el primer Street Fighter) y los caballeros pesan cien quintales cada uno, es decir, que no hay rapidez de respuesta a la hora de ejecutar golpes (tu pulsas el botón de patada y tarda 2 segundos en darla). Por supuesto, una sola tecla de puñetazo, otro de patada, otro de guardia (que da lo mismo que te cubras porque si el ordenador te quiere golpear, lo hace) y otro para saltar.

Como únicos ápices positivos, tenemos la posibilidad de ir quitando la armadura a nuestro contrincante, pieza por pieza, y el conseguir ganar un combate con la nuestra intacta se convertirá en el único aliciente a lo largo de toda la partida... Mucho más creedme, que conseguir la armadura de oro. Además los chicos de iDCE nos brindan la posibilidad de movernos libremente por todo el escenario. El cómo "andan" los caballeros, ya me lo callo, porque parece que han pasado una verdadera noche de pasión en la "Ostra Azul". No comments, queridos lectores...

En definitiva tenemos un compacto basado en las aventuras de Seiya y compañía, pero que no cuajará a nadie. Ni siquiera a los más fanáticos de la serie de Kurumada. Es más, para estos últimos, y doy fe de ello, será considerado como una auténtica blasfemia y herejía, que parece estar programada por un equipo que, totalmente desprecia la serie. Si alguno de estos chicos, cree que al hacer un juego de estas características le hace un favor a "Los Caballeros del Zodiaco" está totalmente equivocado, ya que sin duda se trata de una auténtica tomadura de pelo.

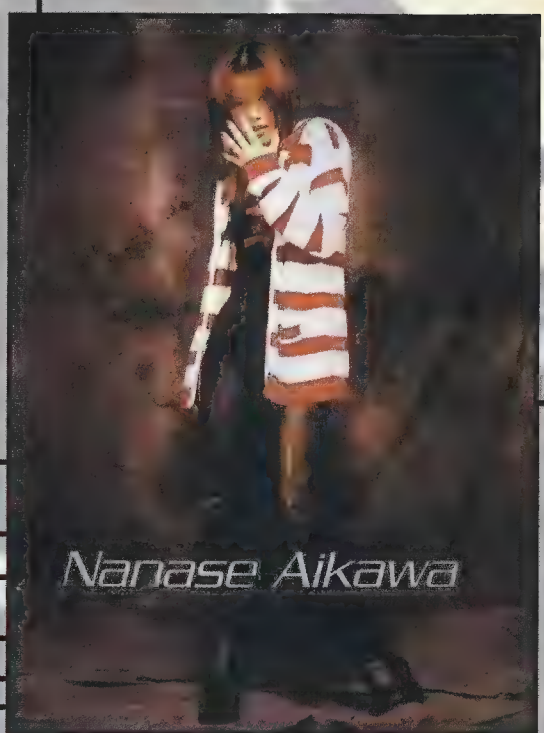
Alberto Díez "GuiLe"

Aikawa Nanase



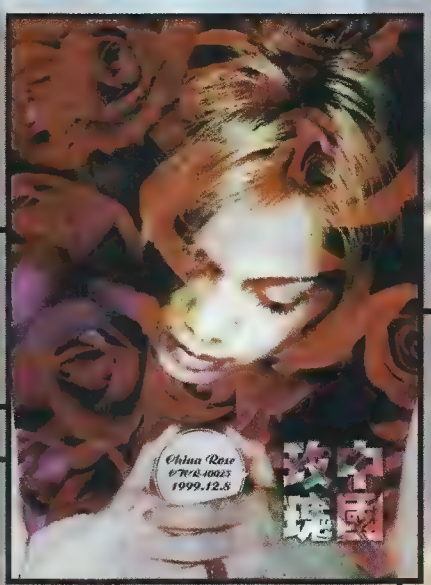
Mucha gente, al oír el nombre de esta célebre cantante, suele relacionarlo automáticamente con el de una Idol Singer normal y corriente. Pero un vistazo a la carrera y discografía de esta popular cantante nipona nos hacen que nos demos cuenta que estamos ante algo más que una vulgar idol, sino ante una cantante con mayúsculas. Aunque, como veremos, la historia de Nanase es muy similar a la de otras cantantes japonesas y de idols, hay algunos rasgos que la diferencian. Vamos, pues, a empezar por el principio, y hacer un poquito de historia, que nunca viene mal.

Nanase Aikawa –de nombre real Misa Saeki- nació en Osaka un feliz día 16 de Febrero del 1975, en el seno de una familia relativamente acomodada,

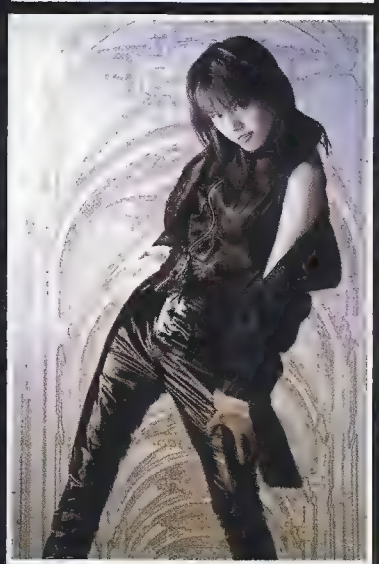


aunque con problemas. Es conocido que sus padres se divorciaron, y que esto la marcó significativamente, pues la hizo auto aislarse del mundo, según confesión propia –no le apetecía volver por casa-, y, finalmente, se enroló en alguna banda de chicas rebeldes, llegando incluso a convertirse en una de las jefas de uno de de estos grupos –muy habituales entre la juventud japonesa, por cierto-. El encuentro con Tetsuro Oda, supuestamente en un pub en el que Nanase, que por aquel entonces contaba 15 años de edad, trabajaba para ganarse la vida, constituyó un gran acontecimiento para ella. Oda creyó inmediatamente en su talento, e inició el proceso que se suele seguir en Japón para promocionar a una chica joven en el mundo de la canción, lo cual fue bueno para Nanase. Eso la alejó de las bandas callejeras, aunque supusiese abandonar la escuela primaria. Fruto de ese trabajo de producción, cinco años después, el 8 de Noviembre de 1995 salió a la venta su primer single, producido por Tetsuro Oda –que sería a la postre su productor de toda la vida, salvo últimamente, siendo relevado por Tomoyasu Hotei- y titulado "Yumemiru shoujo ja irarenai" (traducible por No quiero ser una chica soñadora), que triunfó inmediatamente en el mercado, y al que siguieron singles como Bye, bye o Like a Hard Rain. Fruto de estos singles, el 3 de Julio del 96 salió a la venta su primer álbum, Red, bajo el sello Avex –su sello de toda la vida- que supuso, como era inevitable, un gran éxito de ventas en Japón, llegando a vender más de un millón de discos en sus primeros días de lanzamiento al mercado. Lo que sorprende de la música de Nanase Aikawa es la gran labor de producción de Oda, así como la forma de cantar de Aikawa, con unos agudos francamente destacables. Especialmente en los primeros tiempos de Nanase, en sus canciones

podemos encontrar unas guitarras francamente destacables (junto a un buen uso del sintetizador), nada habituales en las canciones de una Idol singer, y que hacen que la música de Nanase entre de lleno en la categoría de j-rock, aunque las letras de sus canciones bien puedan catalogarse muy parecidas a otras cantantes consideradas idol-singers. Al mismo tiempo, el look de Nanase en su primera época dice mucho también en pro de esa voluntad de alejarse musicalmente del pop más convencional –lo que e ha llamado en denominar "motorgirl"-, con trajes más que alejados de la estética de las idols, y que acentúan mucho la imagen de chica rebelde que, aún hoy, quiere dar Nanase de sí misma.



El gran éxito que supuso "Red" en el mercado discográfico japonés propició que Nanase dejase de ser considerada una artista de un solo álbum y empezase a adquirir un nombre propio, fruto, todo es cierto, de la gran labor de Tetsuro Oda. Nanase no se durmió en los laureles, y, tras la salida al mercado de su primer álbum, se puso manos a la obra y empezó a sacar singles con nuevas canciones que ahondaban en el mismo estilo musical iniciado en su primer álbum. Canciones como "Koigokoro" o "Trouble Maker" fueron éxitos también en su momento, y forman parte de su siguiente LP, titulado "Paradox", editado originalmente el 2 de Junio del 97. También obtuvo cierta repercusión, aunque algo menor que el primero que, para mi gusto, es mucho más redondo que éste. A esta intensa actividad en el campo discográfico –algo normal dentro del mundo de la canción pop japonesa, en el cual si no sacas un single cada poco tiempo la gente tiende a olvidarse de ti- hemos de sumar una intensa labor promocional de sus discos, categoría ésta en la que podemos incluir tanto concierto como algunas apariciones en los programas de la televisión nipona más famosos, si bien es cierto

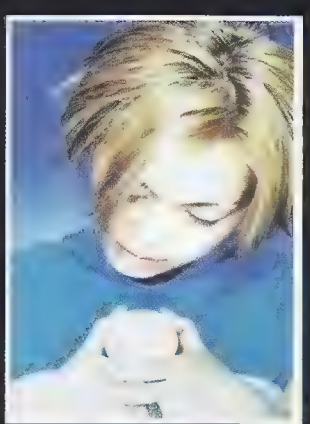


que no de forma tan asidua como otros artistas. Durante este año también Tenemos que de destacar dos lanzamientos en el mercado de vídeo, como son "Reflex", editado el 19 de Febrero, una colección de los vídeos que había lanzado hasta la fecha, en el que podemos apreciar, el rodaje de uno de ellos, concretamente el de Koigokoro, donde aparece caracterizada como la novia de un atracador. El otro lanzamiento al que hacíamos referencia es el Live Emotion 97, que salió al mercado el 29 de Octubre de ese mismo año, un vídeo de una actuación suya en directo.

Nanase siguió con su prolífica carrera, sacando single tras single, siempre con la ayuda de Oda como productor, y, así, el ocho de Julio del 98, salió a la venta Crimson, su tercer LP. En este álbum podemos apreciar una cierta voluntad de Nanase por distanciarse de sus anteriores producciones, ablandando en parte su sonido, dando menos importancia a las guitarras, y centrándose ya en un sonido algo más convencional. Pese a eso, aún podemos encontrar muchos momentos que nos recuerdan inmediatamente a los dos anteriores álbumes, con guitarras potentes –como Nostalgia- y de estilo marcadamente rockero, junto a otros temas más suaves, más comerciales, pero igualmente recomendables para quien firma estas líneas. Como nota curiosa, decir que en este álbum no se incluye una canción, 'Loving You', que sí fue editada en single –cosa extraña si tenemos en cuenta que la mayoría de sus álbumes son recopilaciones de los singles más unos pocos tracks añadidos-. En mi humilde opinión, en este álbum podemos encontrar lo mejor de Nanase: su voz está en su apogeo y la labor creativa de Oda como productor y compositor de la música y de parte de las letras es igualmente destacada.

El año 99 supone un año de impasse en su carrera, pues fue aprovechado para sacar a la venta un álbum recopilatorio con sus mejores canciones, denominado ID, así como una nueva cinta con algunos vídeos más, bajo la denominación de "Radiactive", así como algunos singles más que conformarían su siguiente álbum, Foxtrot, puesto a la venta el año siguiente.

Con "Foxtrot" –editado el 15 de Febrero del 2000- , el siguiente lanzamiento de Nanase, ésta quiso cambiar radicalmente con respecto a anteriores álbumes. Según propias palabras, sentía que había llegado el momento de madurar, de ser un poco más ella misma, e intentó que ese sentimiento se transmitiese en este álbum. El resultado son



unas canciones bastante más pop, bastante más sencillas desde el punto de vista compositivo, y con algunos guiños al género techno –sobre todo en canciones como Cosmic Love- que no habíamos apreciado en anteriores producciones suyas. Parece que la chica rebelde que había en sus inicios ha ido madurando y ha querido parecer más adulta, abandonando esa imagen de supuesta rebeldía que la acompañaba y que había estado fomentando. No obstante, "Foxtrot" tiene muy buenas canciones, dentro de su estilo, como Heat of the night, que me trae recuerdos de la antigua Nanase, con unas guitarras muy buenas, un uso muy inteligente del sampler y un estribillo en extremo pega-

dizo. Como nota final, hemos de decir que este álbum obtuvo unas ventas sensiblemente menores que sus antecesores, probablemente por el cambio de estilo tan apreciable con respecto a su anterior época.

Por estas fechas, y poco después de la edición de este álbum, y por sorpresa, Nanase decide, para su siguiente single, Midnight Blue, prescindir del que hasta entonces había sido su productor, Tetsuro Oda –con el que se rumoreaba incluso que mantenía una relación sentimental-, siendo Tomoyasu Hotei el encargado de producirlo, así como el siguiente, titulado Seven Seas. Durante estas fechas también salió a la venta el Live Emotion 2000, otro vídeo con un concierto suyo, filmado en el NHK Hall el 19 de Mayo del 2000, y que formaba parte de la gira de presentación y promoción de "Foxtrot".

El presente año está siendo muy importante para Nanase, tanto en el plano discográfico como personal: en primer lugar, el 21 de Febrero salió a la venta Purana, su quinto disco en estudio, en el que se recogen sus anteriores singles, tales como Seven Seas, Midnight Blue o Dandelion –y que, dicho sea de paso, no ha sido demasiado bien acogido por el público nipón, que no ha visto con demasiados buenos ojos el cambio musical que ha sufrido . Asimismo, el 7 de Marzo salió a la venta Chain Reaction, otro lanzamiento que recopila sus videoclips desde el Foxtrot hasta el nuevo álbum. Ya en el plano personal, se ha casado en secreto con una persona de la cual por el momento se desconoce su identidad, aunque no es Oda, en contra de lo que pensaban muchos, en la fecha de su 25 cumpleaños En segundo lugar, rumores muy bien fundados apuntan a que Nanase está embarazada de tres meses. Hemos de ver si todas estas circunstancias no hacen que se resienta la carrera musical de Nanase, en mi opinión una de las mejores artistas que existen por tierras niponas. Al menos, si nos hemos de fijar por las ventas de sus álbumes, está claro que atraviesa un momento, pero creo que alguien con tanto talento como ella puede sorprendernos a todos de nuevo. Tiempo al tiempo.

J-POP

NOTICIAS

#**Pizzicato 5** se separa. Aun no tenemos mas datos, pero estamos a la espera...

#**Country musume**, producidas por... quien si a ser...tsunku, debutan con la incorporacion de la morning Ishikawa Rika como miembro de apoyo.

#No dejamos a las morning para decir que del Best álbum que acaban de editar superó el millón de ejemplares vendidos en un mes.

#Y que Goto maki ha debutado en solitario con el single "Ai no bakayarou".

#Debutan tambien la hermana de Koyanagi Yuki y el hermano de Shiina

Ringo, Shiina Junpei.

#Shiina Ringo está embarazada de un guitarrista de su propio grupo.

#Hamasaki Ayumi recibe el premio de artista del año 2000, con 5.099.637 de singles y 6.319.310 de álbunes vendidos entre enero del 2000 y enero del 2001.

Ha debutado también un nuevo grupo formado por viejos conocidos.... Se llama **Dope Headz**, y entre sus componentes están Pata, Heath y I.N.A. El 21 de febrero editarán un single llamado "Glow", y el 25 de abril editan su primer álbum.

#El famoso modelo de movil de Hamasaki Ayumi vendio 30 mil ejemplares, pero hay un ejemplar firmado por ella que se subasta en Yahoo y que está a punto de ser subastado por un millón de Yenes.

#Tetsuya Komuro se casa con Asami, ellos dos son los componentes del grupo "Kiss destination". Komuro la conocio en 1995 cuando formo el grupo "dos" con ella, otra chica y un chico. Asami está embarazada de Tetsuya de 4 meses en el momento de celebrar la boda.

Y ya nació la hija de Takuya Kimura (**SMAP**) y Kudo Shizuka, se llama Kokomi, felicidades.

#Nakazawa Yuko, la ex líder de **Morning Musume**, cedió el mono al dejar el grupo, y proclamó a Iida Kaori como nueva líder del grupo, Yaeda Kei es la co-líder.

#El 30 de Abril sale a la venta el álbum de Toshi "Let me embrace myself"

#Se ha creado hace poco tiempo una nueva página de Jpop/Jrock en español, su direccion es:

http://www.iespana.es/tyuujin

Hay que echarle un ojo si teneis internet.

#El 10 de marzo del presente año se celebró en Leganes la 1ª Maraton de Jpop, donde desde las 6 de la tarde del sábado hasta las 12 del mediodia del domingo ininterrumpidamente se proyectaron varios videos de conocidos grupos del mundillo.

Y en Leganes tambien se celebrara los dias 1, 2 y 3 de Junio las 2as. Jornadas de cómic, anime y cultura japonesa. Tendrán una sala de proyecciones exclusivamente para videos de musica japonesa, que es lo que nos interesa, si puedo yo estaré ahi....

¿y vosotros?

Más información en :

http://shinsen.clanhappy.com

LOS MEJORES DEL 2000

Anualmente, la revista "**What's in**" ofrece un listado con las votaciones de sus lectores para elegir lo mejor del mundo de la música Pop Rock japonesa del último año. Veámos que tal fue el año 2000.

MEJOR ARTISTA 2000

1- GLAY con 2687 puntos.
2- B'z con 2594 puntos.
3- Southern All Stars con 1625 puntos.
4- L'Arc en Ciel con 1612 puntos.
5- Hamasaki Ayumi con 1418 puntos.
6- Yuzu con 1406 puntos.
7- Morning musume con 1368 puntos.
8- Shiina Ringo con 1348 puntos.
9- Kuraki Mai con 1329 puntos.
10- Judy and Mary con 1297 puntos.

MEJOR ÁLBUM DEL 2000

1- Drive- Glay Complete Best.
2- Eleven- B'z .
3- Duty- Hamasaki Ayumi .
4- Real- L'Arc en Ciel.
5- Delicious Way- Kuraki Mai
6- Shouso Strip- Shiina Ringo
7- Tobira- Yuzu .
8- Ballad 3- the album of love- Southern All Stars.
9- Fresh- Judy and Mary
10- Lunacy- Luna Sea .

MEJOR SINGLE DEL 2000

1- Tomadoi/ Special Thanks- Glay
2- Tsunami- Southern All Stars
3- Sakurazuka- Fukuyama Masaharu
4- Juice-B'z
5- Stay away- L'Arc en Ciel
6- Seasons-Hamasaki Ayumi
7- Tobenai tori-Yuzu
8- Missing you-Glay
9- Ring-B'z
10- Saudaaji- Porno Graffitti

Pako

MAILBOX

<Redacción de Dokan, 15:00>

¿Sabéis lo que es estar en una oficina sin aire acondicionado a estas alturas del año? Me alegro que no lo sepáis, porque eso quiere decir que todavía hay buena gente en el mundo. Seguro que alguno de vosotros tiene un aire acondicionado que le sobra. Si quiere mandarlo, que me lo diga en clave, porque últimamente he observado que me examinan el correo,... lo filtran, me quitan dibujos y regalos que mandáis, y luego leo "¿te gusta la pegatina de pikachu que te mando?" y me veo a alguno de la redacción con una pegatina del bicho amarillo en la solapa... Eso sí, no parece que las cartas se acaben, y si era poco el calor que podíamos tener en la redacción, las cartas abrigan (este invierno pasado ya lo comprobé), y eso significa mucho más calor.

¡¡Por Dios!! Mandadme cartas donde me contéis los sitios bonitos a los que habéis ido de vacaciones!! Al menos me podré imaginar otros sitios, con otras gentes, que los de la redacción son mu feos!!

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

AKANE KINOMOTO (SEVILLA)

Lo cierto es que la serie Card Captor Sakura ha resultado ser una de las que más adeptos ha conseguido últimamente (quitando claro está las inalcanzables Pokemon y Digimon). Eso es bueno, que la gente renueve sus gustos de vez en cuando y aparezcan clubs de otro tipo de series totalmente distintas de las de hace años. Digo esto porque he recibido una carta de un club en etapa de creación, cuyo motivo es la serie Card Captor Sakura. Lo llevan dos chicas sevillanas que quizás no saben todavía la que se puede armar con esto, y por ello dicen que quien quiera apuntarse, que por favor les escriba a la dirección de aquí abajo, pero que en el sobre meta también un sello con el que puedan contestaros. Entendido??

C/ Amor nº22 5ºA CP 41006 Sevilla

SAKURITA (BARCELONA)

Me escribe diciendo que le gustaría habernos conocido en el Salón del Comic pasado.

Lo siento mucho, pero como pudiste comprobar, Ares no tuvo una presencia oficial en ese Salón (Por cierto, como nota curiosa YO TUVE QUE PAGAR LA ENTRADA, haciendo fila y tal, lo digo porque igual llevaba unos cinco o seis años sin tener que pagar y este año me ha tocado...). Bueno, todo esto quizás se pueda compensar en el Salón del Manga de este año, en el que tenemos alguna que otra sorpresa preparada para vosotros...

CRISTINA GONZALEZ

NURIA (ALICANTE)

Nos encontramos ante una de esas "Otakus Aisladas" que tanto abundan en nuestra geografía... Por ello, nos decidimos a analizar su comportamiento, y a sacar una serie de conclusiones, de su modus vivendi:

La serie de Blue Seed se está convirtiendo en el mismo fenómeno que en su día fue Nausicaa (salvando las distancias, claro está), porque es una de esas novedades que de vez en cuando se anuncian y parece que nunca llegan, pero Nausicaa llegó al final...

Sobre la serie X de Clamp, no estoy seguro de que la vayan a continuar por el momento. Pero lo que si me gustaría saber es qué fue lo que quedó de aquel experimento que hizo Planeta con esta serie. Es decir, intentó medir hasta donde podía llegar con los aficionados, para luego poder conocer las posibilida-

des de vida que pudiera tener otra serie.

Respecto de tus otras preguntas,... sobre la publicación de Bronze se habla por ahí un poco, y sobre la de Fushigi Yuugi también, pero en otra editorial distinta. Y no puedo decir más. (Bueno, sí, muchas gracias por tener esa letra tan buena)

EDUARDO IZAGUIRRE (GETXO)

Lo cierto es que me ha gustado mucho recibir tu carta, porque me has dado una idea bastante buena. Os explico: En el extranjero es bastante fácil encontrarse con muchos de los aficionados a los Fan-fics de sus series favoritas, pero aquí en España no es nada fácil encontrarlos. ¿Por qué? Quizás porque no se ha llegado a dar una oportunidad a todas estas cosas. Por ello declaro abierto El Primer Concurso de Fan-Fics de la Revista Dokan!! Vamos a explicar un poco en qué va a consistir:

Un Fan-Fic (por si hay alguien que todavía no lo sepa) es una historia escrita aprovechando los personajes o ambiente de una serie, con la que te inventas otras posibilidades, como finales alternativos, mezclas con otras series, amores imposibles... Eso supone poder disfrutar de posibilidades que el autor o autora descartaron en su momento, o que jamás se le podría haber ocurrido.

Para este concurso, no hay plazo, sino que será mes a mes cuando se vayan viendo los ganadores, que tendrán el premio de verse incluidos en algún lugar de la revista (posiblemente en el CD). Bueno, ¿qué os parece? Me gustaría comenzar a recibir Disquettes con la historia (o sino por email). Lo que no es posible es que pasemos vuestros fanfics a maquina. Sólo se recibirán los que estén en disco o se reciban por email.

DAVID FRANCH

LUCIA GÓMEZ FDEZ. (A CORUÑA)

Es una de las asiduas de nuestro correo, y lo cierto es que da gusto leer cartas con tan buena letra (creo que esto ya te lo dije en la primera carta, no?). Ella nos pregunta sobre la noticia de que los OVAs de Ruroni Kenshin saldrían publicados en España a finales del 2001. Dice que lo leyó en otra revista, y nos pregunta si es cierto o no. La verdad es que tenemos ambas revistas las mismas fuentes de información al respecto de dicha edición. Es decir, que en principio la noticia sigue en pie, pero, aunque nuestra información diga que en un 90% se edita, nosotros no podemos decirlo tan seguros nunca, puesto que no sería la primera vez que informaciones tan seguras se van al traste (creo que ya me entiendes).

Bueno, espero que el premio de la suscripción que te tocó te esté gustando. Y vuelve a escribir cuando quieras (espero que sea para decirme que ya encontraste trabajo).

FRANK (SEVILLA)

A ver, tío, una pregunta,... ¿tu te crees que esto es un concurso? Lo digo porque si piensas que por escribir seis cartas con el mismo texto te puede tocar un premio, vas bueno... El caso es que este chico sevillano de 24 años (lo siento, es que he acabado cansado de ver tantas veces tu carta...) Nos pide Hentai de El puño de la Estrella del Norte. Bueno, no sé si existe tal aberración, pero creo que nuestros dibujantes particulares ya preparan algo... Mientras tanto, para de mandar cartas!!

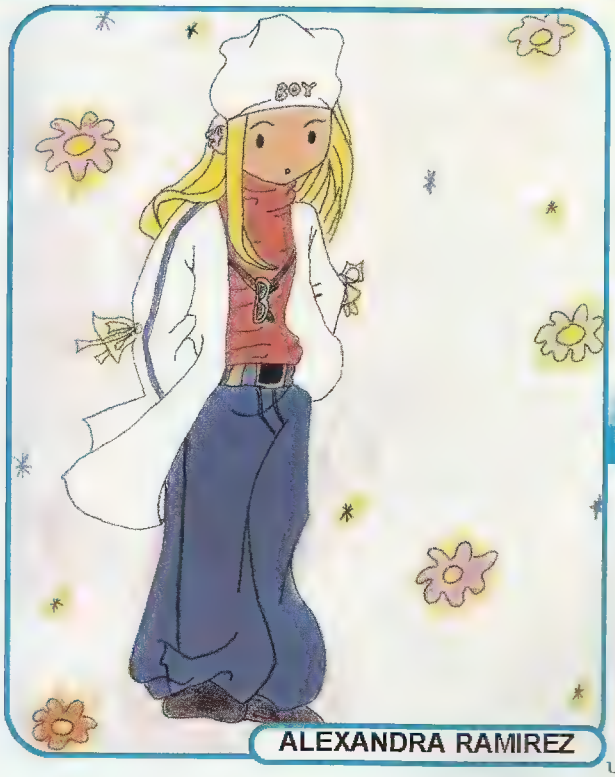
ANNA GOMEZ

FRANCISCO JAVIER GARCIA (MÁLAGA)

Nos escribe explicando que hace un tiempo nos llamó a redacción para pedirnos que incluyéramos una banda sonora en nuestro CD, y hace mucho de eso sin resultado alguno. Lo cierto es que no es tan fácil meter una banda sonora en un CD, y no siempre es posible acordarse de todo. Aun así, no te preocupes que lo acabo de gritar por redacción, y hay uno que se acordaba de eso (ya lo hemos despedido). No, en serio, nos disculpamos por no haber dado respuesta.

NEREA ONS (ZARAGOZA)

Nos pide que pongamos su dirección para cartearse con gente (más



ALEXANDRA RAMIREZ

abajo está su dirección), y nos dice que es de Zaragoza. Por cierto, creo que ya se están rumiando las próximas jornadas del manga y el anime de por allí. Es de agradecer a la asociación Tatakae que siguiera con esta iniciativa. Muchas gracias a modo personal.

Por cierto, si queréis conocer a la mitad de la plantilla de la revista, los de Zaragoza tenéis una gran oportunidad de hacerlo en estas Jornadas, que resultan ser un gran centro de reunión para nosotros (yo personalmente no he faltado ni un año).

RAFAEL CORTES (VALENCIA)

Nos manda una carta en la que, además de múltiples peticiones (por ejemplo la idea de los archivadores no nos ha parecido mal del todo), nos dice que estaría bien hacer un especial de J-pop, para que los fans de esta música puedan disfrutar con una revista íntegramente de J-Pop. Supongo que con esto los responsables se habrán dado por aludidos... Por cierto, eso de la baraja que ibas a tirar, si no es demasiado tarde, no estaría del todo mal que nos la mandaras...

MACARENA BOLADOS (VALPARAISO, CHILE)

Nos manda en una postal con letra reducida (muy muy reducida), donde nos explica que ella para dibujar manga quiere tener referentes y dibujos en los que fijarse para luego aprender. Como allí es bastante más difícil encontrar cosas de manga o anime, al encontrar la revista Dokan, se dio un gran alegrón. Lo cierto es que me ha gustado mucho la postal de tu ciudad, no me importaría que me mandarais postales de los lugares desde donde escribís, para así hacerme una idea del lugar, sobre todo si sois de lugares tan lejanos con Macarena!! Por cierto, hemos puesto su dirección en el Otaku Adress porque quiere carteearse con gente de otros lugares.

Bueno, por este mes creo que ya basta de cartas. Siguen sin ser demasiadas, pero parece que muchos de vosotros habéis vuelto a escribir tras hacer esa llamada de socorro... muchas gracias a todos los lectores por vuestro apoyo, nuevos, viejos, jóvenes... a todos, mi más sincero agradecimiento, porque sin vosotros esta sección perdería su sentido.

Andrés G. Mendoza
www.andresg.com

LIANA KEOHANANG

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

MAKO-CHAN
C/ Rocinante nº7 urb. Los Girasoles 45340 Ontigola (Toledo), quiere escribirse con gente a la que le guste el Shojo en general, y que le gustaría conocer gente a la que también le gustaran aquellas series de televisión de hace tiempo...

CRISTINA GAMIZ
C/Mayor 19 4º 3ª Castelldefels 08860 (Barcelona), tiene buen gusto respecto a las series y le gustaría conseguir traducciones de mangas

ANNA-CHAN
Quiere que le escriban otakus, le gusta dibujar, y los chat (allí usa el nick de Sakurita). Su email es dps@guay.com

GORKA RODRIGUEZ
C/ Quirinal nº19 2ºF Avilés 33400 Asturias, nos ha mandado toda una ficha personal con sus gustos, ideas... lo cierto es que no hacía falta, pero siempre viene bien saber quien te escribe...

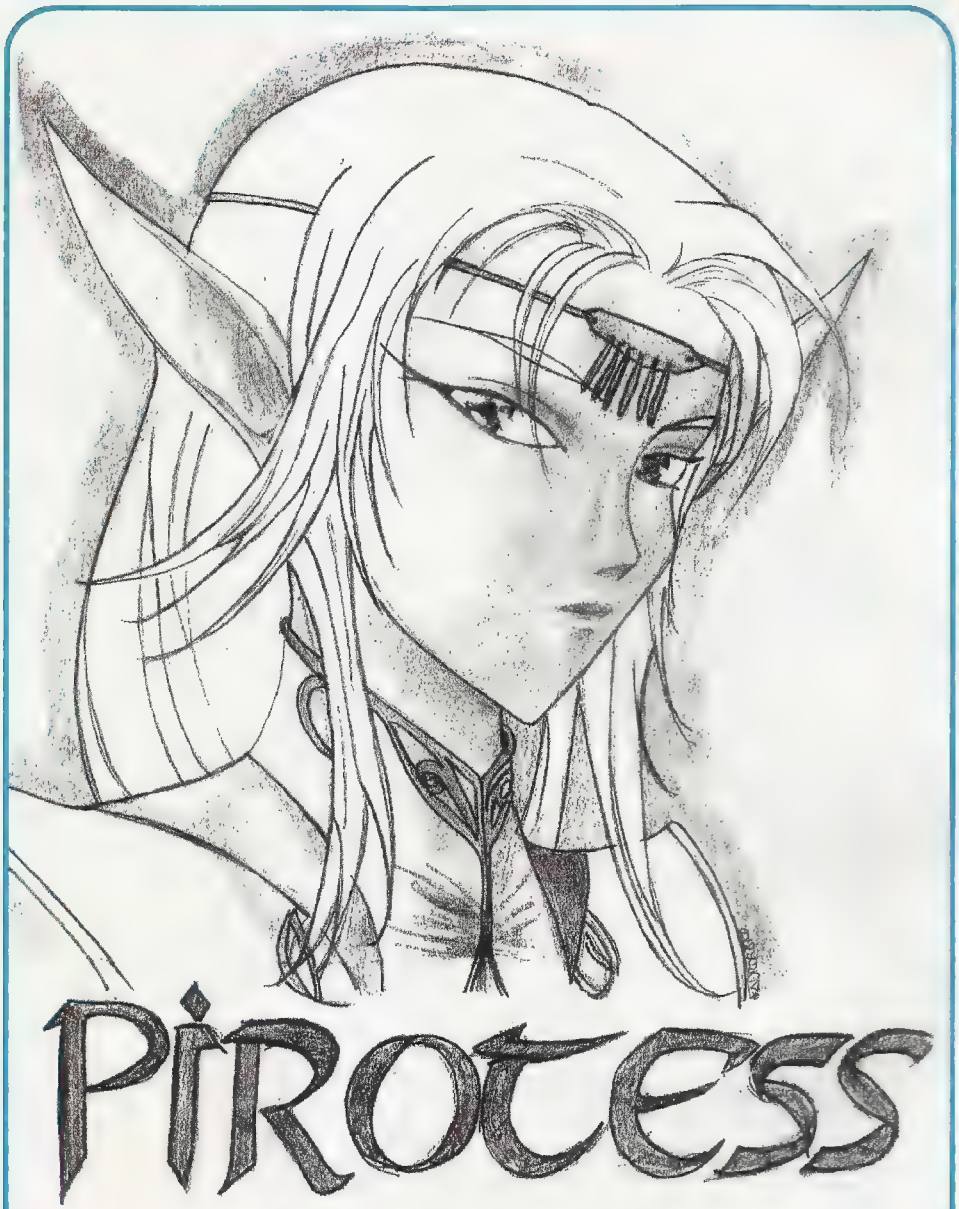
LAIN IWAKURA
Patricio Lynch #370 Playa Ancha Valparaiso (Chile), nos cuenta una serie de cosas muy interesantes sobre su país. Lo cierto es que tiene verdaderas ganas de escribirse con gente.

LUCIA GÓMEZ FDEZ.
R/ Salvador y Merino 3-2 izq. 15008 A Coruña, busca las cintas de Record of the Lodoss War nº2 y 4, si hay alguien que las tenga, sería muy amable al escribir.

ISIS DIANA DE LOS REYES
C/ Comunidad Extremeña Bl.8 6ºD 41008 Sevilla, quiere escribirse con Tamara Blanco, Raquel Pardo y Laida Caballero, pero no sabe como. Ah! Y está haciendo un club!

LAURA RODRIGO
C/ Comunidad de Madrid nº5 9ºD 28944 Fuenlabrada (Madrid) busca cartearse con gente de Fuenlabrada o de donde sea, puesto que no conoce demasiados aficionados al manganime. (Por cierto, sigue con el dibujo!)

MACARENA MEDRANO
C/ Sella nº4 Atico C Benidorm-Alicante cp: 03500, tiene 14 tacos y quiere escribirse con gente de más o menos su edad.



AURORA MUÑOZ

Art Gallery

EIZEA ROCA

ANNA GOMEZ

YUU CHAN

Art Gallery

LAIN IWAKURA

CRISTINA GRAU

LETICIA ABREU

ANDREA DIAZ

Art Gallery

CRISTINA GONZALEZ

VIRGINIA BARRANTES

ALICIA GRACIA

EIZEA ROCA

FANZINERAMA

Una vez terminado el salón, tengo ante mi mesa una enorme cantidad de fanzines, espero poder comentarlos todos. De momento a los que no vean su fanzine en estas páginas solo decirles que tengan un poco de paciencia, los sacaremos todos si es posible. Recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre: Fanzinerama - Revista Dokan. Ares informática. S.L. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona).

TWO SIDES
Nº 0
150 PTAS.
JAVIER BOLADO / KEN NIIMURA
[illegible]
[illegible]
[illegible]

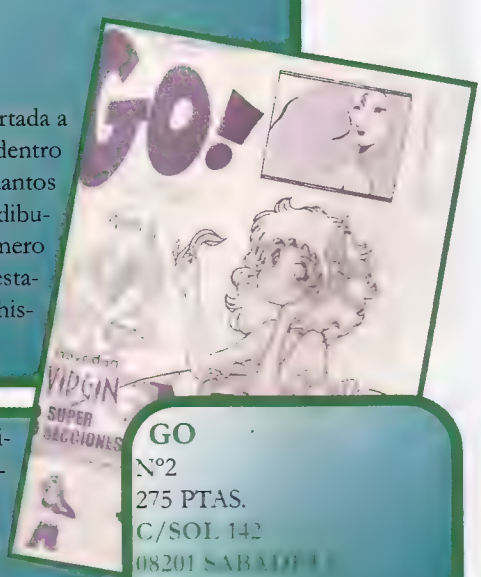
Un fanzine que merece mucho la pena, no deberíais perderoslo, una historia inolvidable.....(ken si dejas de apuntarme con ese revolver quizás podría hacer una crítica seria de tu fanzine....). Ok, ahora sin pistola en la sien gracias al fuego de cobertura de nuestro amado redactor jefe, puedo deciros con toda franqueza que el fanzine Two sides esta bien, y aunque no me gusta que las historias estén dibujadas por dos dibujantes diferentes,en este caso no queda tan mal, auque si se nota un cambio radical cuando pasamos del dibujo de Javier al de Ken,....a mí me gusta más el de Ken,..pero que le vamos a hacer..nadie es perfecto..je.

La historia trata sobre un cazador de demonios que es retirado sin sueldo y sin poderes a Japón (que suerte....) y que al imponerle el sello que le retira los poderes acaba convertido en chica, quizás esto último muy parecido a Ranma ½ pero la historia no se le parece en absoluto, os lo aseguro.

El resto lo debéis descubrir vosotros mismos, os apuesto a que no os decepcionara.

OHAYO!
Nº 2
350 PTAS
BUZON OHAYO
APDO. DE CORREOS Nº 5
33930 LA FELGUERA
PRINCIPADO DE ASTURIAS

Menudo fanzine más espectacular, portada y contraportada a color, casi 100 páginas y muchas cosas interesantes dentro de uno de los fanzines que más me ha gustado de cuantos he recibido. Y aunque esta vez no me han mandado dibujos como la última vez se ve que van mejorando número a número. Muchos mangas de autores noveles, a destacar las tiras de Dac, que siguen teniendo la misma chispa de siempre o el manga de Laura Palmer.



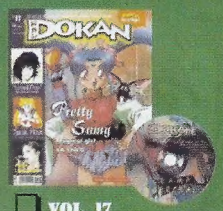
Si queríais sobredosis de Manga Girls aquí las tenéis casi 80 páginas con sus mangas, tiras y demás cosas que forman su macro-universo personal.,...yo me echaría a temblar, imaginaos a este ritmo seguro que pronto nos invaden,....habrá que prepararse y levantar las barricadas o dentro de nada solo editaran en España sailor moon y obras de Wataru Yoshizumi (es broma).

Go es un fanzine que merece la pena comprárselo solo por ver algunas de sus obras originales que realmente tienen mucha calidad.

GO
Nº2
275 PTAS.
C/SOL 142
08201 SABADELL
BARCELONA

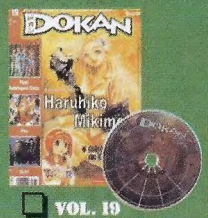
NUMEROS ATRASADOS Y SUSCRIPCIONES

☐ VOL. 16

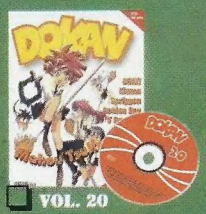


☐ VOL. 17

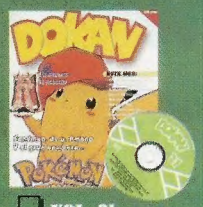
☐ VOL. 18



☐ VOL. 19



☐ VOL. 20



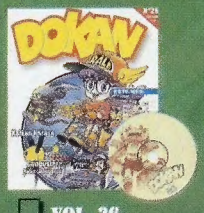
☐ VOL. 21

☐ VOL. 22

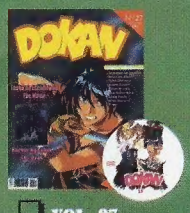
☐ VOL. 23

☐ VOL. 24

☐ VOL. 25

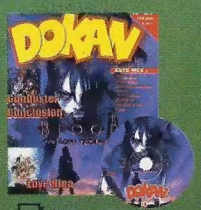


☐ VOL. 26



☐ VOL. 27

☐ VOL. 28



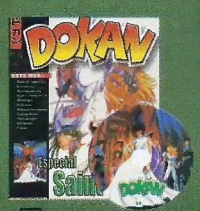
☐ VOL. 29

☐ VOL. 30

☐ VOL. 31

☐ VOL. 32

☐ VOL. 33



☐ VOL. 34

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: _____

APELLIDOS: _____

DIRECCIÓN: _____

CÓDIGO POSTAL: _____ **TELÉFONO:** _____

POBLACIÓN: _____

PROVÍNCIA: _____

FECHA DE NACIMIENTO: _____ **EDAD:** _____

MODALIDAD DE PAGO:

☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.

☐ CONTRA-REEMBOLSO (+450 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO

☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. _____

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **FIRMA:**

FECHA CADUCIDAD _____ / _____ / _____

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2 BIS
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 373 44 70 — LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 mB recomendado).
Unidad de CD-ROM.
tarjeta Grafica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con mas de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de internet para visualizar algunas partes del cd (aunque no se disponga de conexión a intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 5.1, puulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye Micorsoft media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y video **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno mas para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el boton de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte Inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imagenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imagenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:
Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido de lso que puedes estar compuesta esta sección. Al ejecutar un archivo de sonido aparecera la aplicación que esté prederteminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video, **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:
Esta seccion se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutaran con la aplicación que esté prederteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video, **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:
En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecera la web abriendo el programa prederteminado por el sistema para archivos **HTML.**
Si alguna parte de la web no está en el CDm se intentara obtener directamente de internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés,para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menu 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automatica).

Varios:
En esta seccion se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, Iconos, temas de escritorio, Fuentes, Skins de Winamp y multitud de pequeños programas que no podrian ser englobados en el resto de secciones.

NOTAS:

El programa Dokan no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del Cd es la siguiente :

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

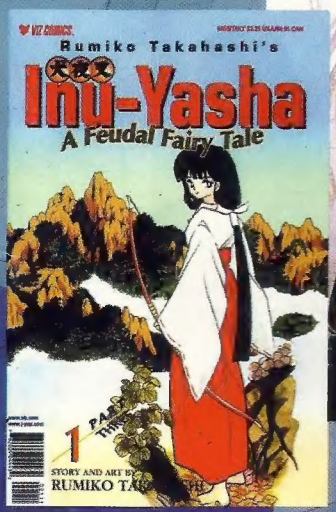
La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
las versiones antiguas de Quicktime impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es

Contenido del Cd

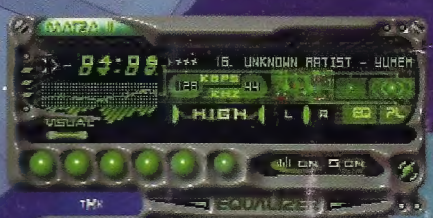
Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:
-Inuyasha
-Captain Harlock
-Aikawa Nanase
-Vampi
-Zembu
-Dir en Grey
-Lamu
y muchos más...



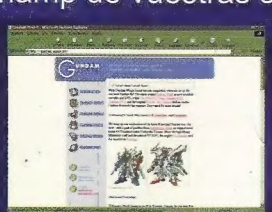
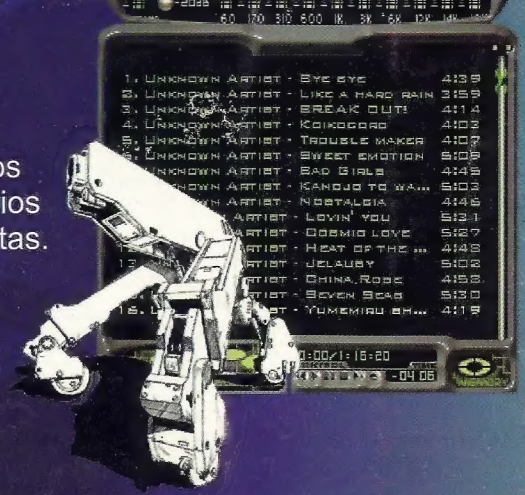
Vídeos

La sección de Vídeos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:
-Inuyasha
-Harlock
-Aikawa Nanase
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Aikawa Nanase.

Varios

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.